

Duas aventuras
para 3 a 6 personagens

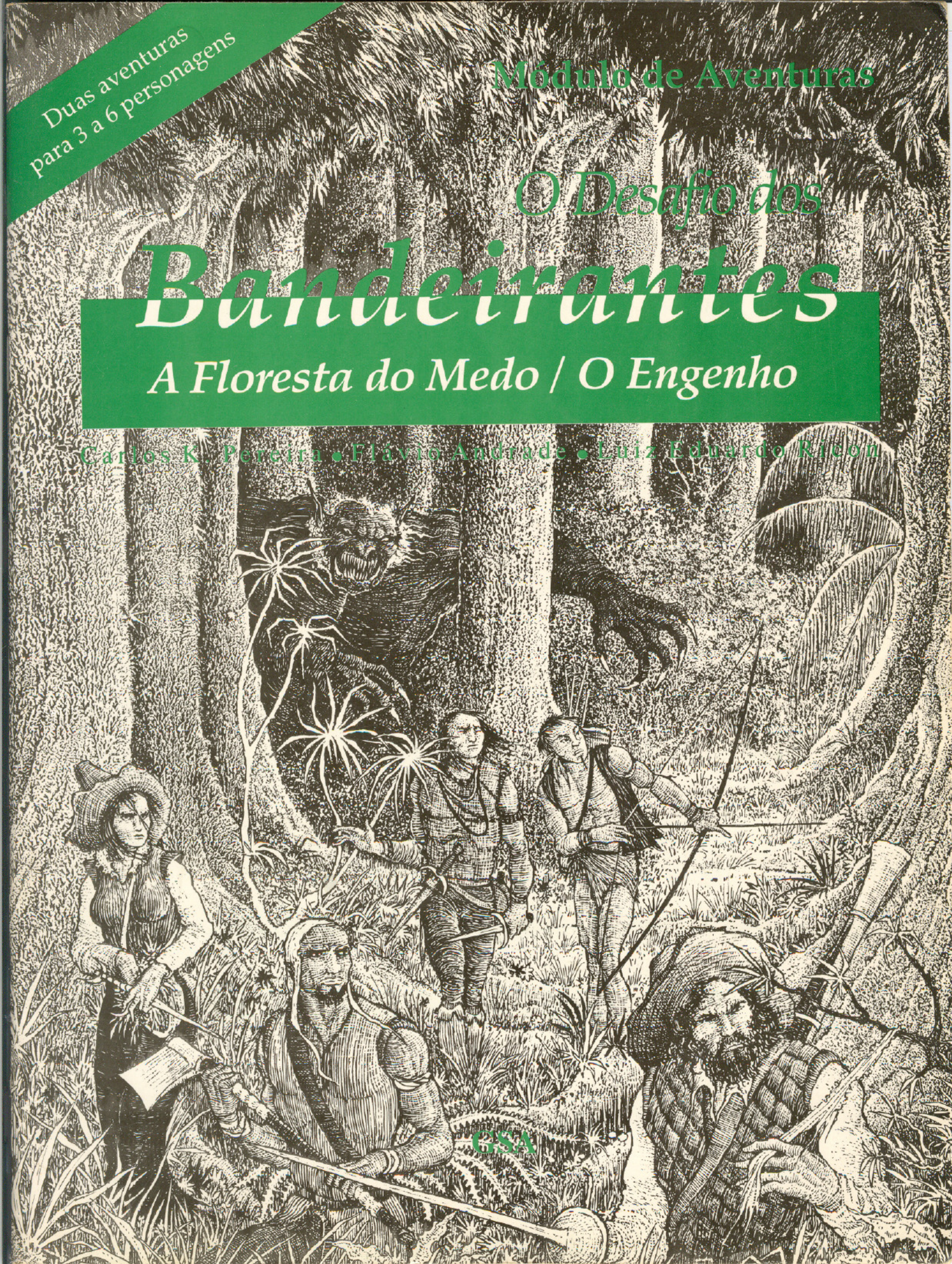
Módulo de Aventuras

O Desafio dos

Bandeirantes

A Floresta do Medo / O Engenho

Carlos K. Pereira • Flávio Andrade • Luiz Eduardo Ricon



GSA

Módulo de Aventuras

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

A Floresta do Medo / O Engenho

Carlos K. Pereira • Flávio Andrade • Luiz Eduardo Ricon

CRÉDITOS

Criação:

Carlos Eduardo Klimick Pereira

Desenvolvimento:

Carlos Eduardo Klimick Pereira

Flávio Maurício Andrade

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Edição:

Flávio Maurício Andrade

Revisão de texto:

Flávio Maurício Andrade

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Victor Manuel Andrade

Ilustrações:

Mário Proença

Diagramação:

Jean Pierre Hashimoto Barros

Grupo de teste:

Cid Carvalho Miranda Júnior

Fernanda de Athayde Sardinha

Julio Augusto Cezar Júnior

Mário Proença

Patrícia Mendonça Werneck

Ygor Moraes Esteves da Silva

Agradecimentos:

Alexis Galindo

Daniel Carlos Andrade

Jean Anne Klimick Pereira

Julio Augusto Cezar Júnior

Magaly das Mercês Andrade

Marcelo Gerardin Poirot Land

Marcelo Rodrigues

Victor Manuel Andrade

Ygor Moraes Esteves da Silva

Zeno Pereira

Dúvidas, sugestões, reclamações e informações, escreva para:

GSA - Serviço de Atendimento ao Consumidor
Caixa Postal 34025
Rio de Janeiro - RJ
22462-970

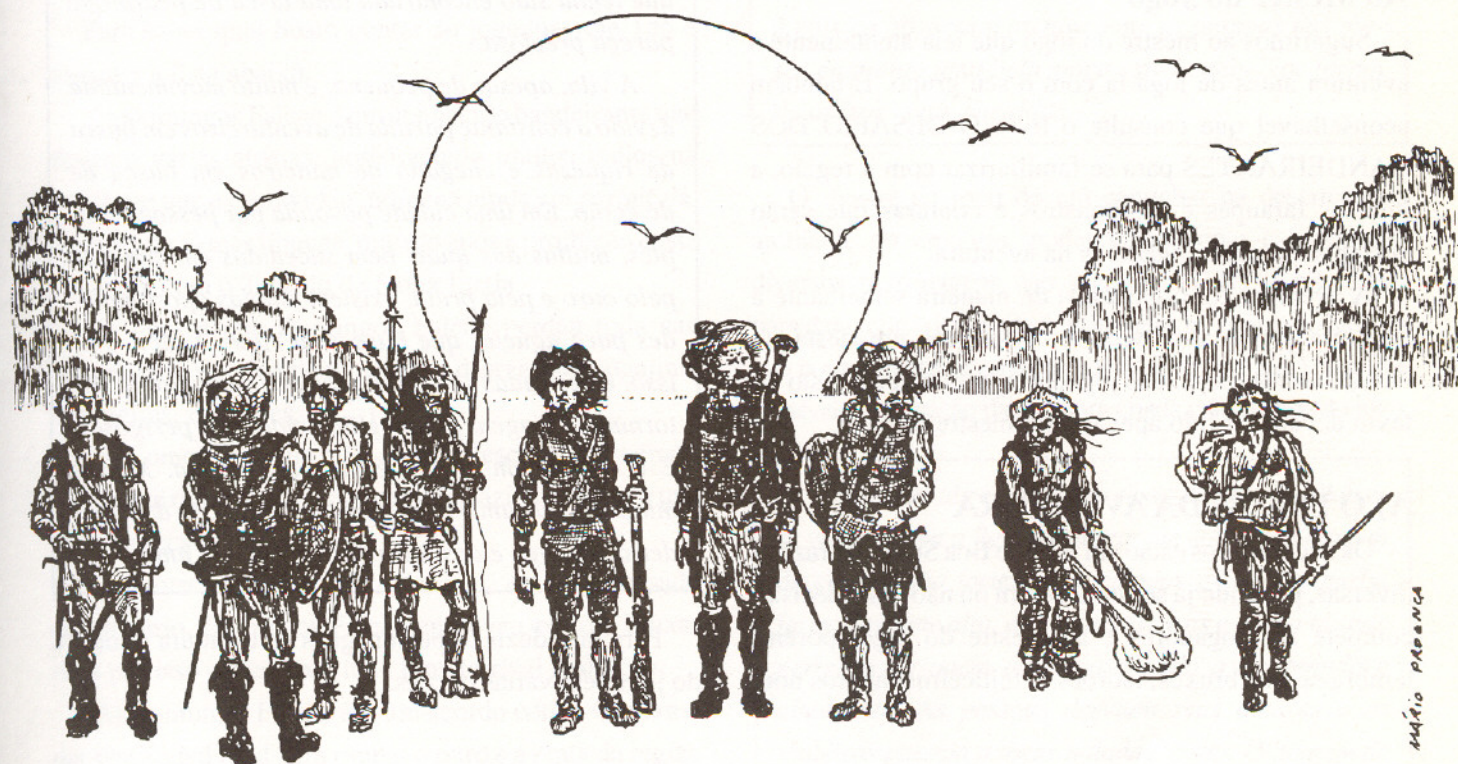
Módulo de Aventuras de O DESAFIO DOS BANDEIRANTES - A Floresta do Medo / O Engenho

GSA - Entretenimento Editorial

Esta é uma obra de ficção livremente inspirada no folclore, na História e na cultura brasileira.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte dessa publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia ou escrita dos autores e da editora.

A FLORESTA DO MEDO



Mário PRADO

INTRODUÇÃO

A aventura **A Floresta do Medo** foi criada para 3 a 6 personagens de primeiro e segundo níveis. A história se passa na região da Serra das Bandeiras, começando na Vila da Boa Sorte. Esta é uma região perigosa por ser ainda bastante selvagem e, em especial nesta aventura, por terem sido vistos grupos de Iaraupês nas redondezas, mais ao norte de sua região de origem (os índios Iaraupês são descritos na página 89 do livro **O DESAFIO DOS BANDEIRANTES**). Durante esta aventura, os personagens serão contratados pelo bandeirante Domingos Falcão para acompanhá-lo em uma expedição à floresta, durante a qual enfrentarão diversos perigos e onde somente os mais bravos e fortes sobreviverão.

Ao Mestre do Jogo

Sugerimos ao mestre do jogo que leia atentamente a aventura antes de jogá-la com o seu grupo. É também aconselhável que consulte o livro **O DESAFIO DOS BANDEIRANTES** para se familiarizar com a região, a vila, os Iaraupês e os monstros e criaturas que serão enfrentados pelos jogadores na aventura.

A aventura foi organizada de maneira semelhante à aventura pronta do livro. As passagens em destaque deverão ser lidas para os jogadores, sendo que o resto do texto deverá ser lido apenas pelo mestre do jogo.

A) O INÍCIO DA AVENTURA

Os aventureiros estão em Vila de Boa Sorte por razões diversas, podendo já se conhecerem ou não. Esta decisão compete aos jogadores e ao mestre do jogo, porém, lembre-se que bruxos, ladrões e feiticeiros negros nor-

malmente preferem manter suas habilidades “especiais” em segredo. Para iniciar a história, leia o seguinte:

A Vila da Boa Sorte foi fundada há apenas oito anos em razão da corrida pelas sonhadas minas de ouro. A vila em si é muito pequena, contando apenas com a igrejinha, um empório (mercado, taberna e armazém - tudo junto), duas estalagens, um quartel com um destacamento de guardas da coroa que protegem o escritório onde é feita a troca de metais e pedras preciosas por moeda e umas poucas dezenas de casas, uma das quais serve como sede da Câmara Municipal. Nos arredores, a vila cresce de maneira desordenada, com os mineiros construindo suas casas (algumas são verdadeiros casebres) onde quer que tenha sido encontrada uma lasca de pedra que pareça preciosa.

A vila, apesar de pequena, é muito movimentada devido à constante partida de aventureiros em busca de riquezas e chegada de mineiros em busca de diversão. Em uma cidade povoada por pessoas simples, muitas das quais bem sucedidas em sua luta pelo ouro e pela prata, existem amplas oportunidades para aqueles que buscam a riqueza fácil. Por isso, as estradas são assoladas por salteadores que tornam as viagens pela região ainda mais perigosas. E a cidade em si não é menos perigosa. Muitos mineiros choram o ouro perdido em função da bebida, do jogo e das falsas promessas de amor.

Para introduzir os personagens na aventura o mestre do jogo tem várias opções:



• o estalajadeiro, um sujeito alegre e simpático, pode informar aos personagens que Domingos Falcão, um conhecido bandeirante da região, irá ao empório esta noite para contratar aventureiros.

• os personagens ouvem um homem anunciar em praça pública que Domingos Falcão estará à noite no empório para contratar aventureiros. Se questionado, o homem não dispõe de maiores informações.

• qualquer outro meio criativo que você possa imaginar.

Se os jogadores questionarem o estalajadeiro ou outros moradores, eles poderão saber de alguns boatos (no máximo 3) que correm na cidade sobre Domingos Falcão. Cada transeunte saberá de apenas um boato. O estalajadeiro falará o que sabe com prazer (cuidado, ele é um fofoqueiro). Outras pessoas poderão pedir algo em troca, como uma bebida, dinheiro, etc...

Para saber qual boato contar ao jogador, role 1d6 e consulte a lista abaixo:

(1) Domingos Falcão é um conhecido bandeirante que destruiu várias aldeias, aprisionando muitos índios na época em que a escravidão indígena ainda era permitida. E, segundo as más línguas, mesmo após a proibição desta atividade com o Tratado de Santa Luzia.

(2) Dizem que Domingos Falcão perdeu toda sua fortuna em uma vida pouco cristã e desregrada (jogatina, bebedeiras, mulheres, etc...)

(3) Comenta-se que o Sr. Falcão descobriu o segredo de alguma riqueza oculta, talvez uma jazida de ouro, e que anda obcecado em obtê-la.

(4) Corre o boato pela vila que, em seu passado sanguíneo, Domingos Falcão envolveu-se com bruxaria e por isso carrega até hoje uma terrível maldição.

(5) Domingos Falcão fez um acordo com o Governador de Ciudad Real para roubar o ouro e a prata da região e evitar os impostos lusitanos.

(6) Anos atrás, Domingos Falcão teve uma desavença terrível com seu irmão mais novo, Ricardo, e os dois nunca mais se falaram. Hoje, arrependido, Domingos procura por seu irmão para se reconciliar.

Bem, dizem que todo boato tem um fundo de verdade. É o caso dos boatos 1, 2, 3 e 6. O boato 4 é apenas uma interpretação maldosa da má sorte deste destemido bandeirante. Quanto ao boato 5, qualquer um que tenha o

mínimo de conhecimento geográfico perceberá que alguém andou inventando coisas ou andou bebendo demais. Mas, é claro, só o mestre do jogo sabe disso.

B) PRIMEIRA SITUAÇÃO-CHAVE

O Empório

Após os jogadores terem obtido as informações que buscavam e comprado o equipamento necessário, eles poderão se encontrar com Domingos Falcão à noite no empório. Provavelmente os aventureiros estarão sentados esperando por ele enquanto a seguinte cena ocorre:

O empório está animado, diversas pessoas riem e bebem enquanto dois violeiros se divertem num desafio musical. No balcão, o vendeiro se apressa em atender os pedidos. Num canto, dois homens alheios à música observam atentamente as pessoas nas mesas enquanto uma bela moça estuda a melhor forma de utilizar seus encantos.

O mestre do jogo deverá caprichar na descrição do ambiente do empório, podendo adicionar e interpretar diversos personagens não jogadores (PNJ's) pitorescos para dar o clima local. Os dois homens no canto são ladrões que podem ser usados na cena do assalto (a seguir) ou numa possível continuação da aventura criada pelo mestre do jogo.

A porta se abre, a música cessa e todos os olhares se voltam para a figura sinistra que entra: um homem de compleição forte, já de cabelos grisalhos, barba farta, bastante alto, de roupas escuras e com a atitude perigosa de quem está acostumado a ser temido e obedecido. As pessoas desviam seus olhares e os violeiros passam a tocar baladas tristes. O homem de negro dirige-se ao vendeiro que, visivelmente nervoso, lhe dirige algumas palavras rápidas e aponta para a mesa de vocês. O homem de negro vira pra vocês com um olhar frio, parecendo estudá-los. Então ele se aproxima e se senta na mesa. "Eu sou Domingos Falcão", diz com uma voz profunda e, sorrindo, acrescenta com um brilho sinistro no olhar: "e vocês são os meus contratados".



O mestre do jogo deve interpretar Domingos Falcão como um homem sinistro e de personalidade forte. Ele será bem sucedido em todas as suas resistências à magia, mas não possui itens mágicos.

Domingos Falcão dirá aos aventureiros que seu irmão Ricardo está desaparecido há alguns anos e a última notícia que se teve dele foi a de sua partida em uma bandeira em Piratininga, bandeira essa que jamais retornou. Mas, há duas semanas, um rastreador índio procurou Domingos dizendo ter encontrado o corpo de Ricardo e trazendo alguns objetos pessoais dele para comprovar sua história. Domingos deseja resgatar o corpo de seu irmão para dar-lhe um enterro cristão. Neste ponto da narrativa, Domingos retira um crucifixo do peito, beija-o e baixa a cabeça como se estivesse tomado pela dor. Domingos murmura pedidos de perdão a Deus como se estivesse arrependido de seu passado e logo depois parece se recuperar. Oferece ao grupo 100 mil réis para que o acompanhem em sua busca (este dinheiro será dividido

entre os membros do grupo). Domingos paga a eles 10 mil agora, deixando para pagar os outros 90 mil somente quando retornarem à Vila da Boa Sorte. Domingos avisa que eles partirão ao amanhecer e educadamente se despede.

Se os jogadores questionarem Domingos sobre os boatos, ele confirmará o boato 6 integralmente e confirmará apenas em parte o boato 1, afirmando que sempre obedeceu a lei. Domingos negará veementemente os demais boatos rindo-se deles.

Se algum aventureiro seguir ou espionar Domingos, verá que ele vai pra casa dormir. Se o aventureiro for descoberto, terá que enfrentá-lo.

Os Ladrões

Os aventureiros deixam o empório para voltar à estalagem para passar a noite (é bom lembrar que não era comum hospedar negros e índios - escravos, nem pensar. Eles dormiam em alpendres - varandas abertas e separa-

das da casa - ou no estábulo, a não ser que se convença o estalajadeiro do contrário). No meio do caminho, o mestre do jogo faz uma percepção difícil para os personagens. Se eles forem bem sucedidos, verão uma silhueta que os segue. Se não forem bem sucedidos, leia o seguinte:

Vocês seguem pelas ruelas escuras evitando os bêbados pelo caminho e pensando no sombrio homem que acabaram de conhecer. Ao se aproximarem de uma esquina, um calafrio percorre a espinha quando um homem surge das sombras e fala calmamente:

- Vocês estão completamente cercados. Por favor, passem-me seus valores e suas armas sem resistência ou meus companheiros serão obrigados a desperdiçar a munição deles em vocês.



Se os jogadores tiverem visto a silhueta e continuaram andando apenas atentos, a cena acima também ocorre. Se eles viram e correram ou praticaram qualquer ação parecida, os bandidos atacam. Eles estão cercados por três ladrões e dois guerreiros cujas estatísticas são fornecidas logo adiante. Os assaltantes não lutarão até a morte. Cada um deles lutará até ter recebido 10 pontos de dano na resistência e depois correrá ou se renderá. Se três deles tiverem fugido ou se rendido, os demais fugirão. O mestre do jogo não deve deixar os ladrões matarem os aven-



tureiros e vice-versa. Quando isto estiver prestes a ocorrer, uma janela se abrirá e alguém gritará: “Ei! O que está acontecendo aí?! Guardas!!” Os ladrões fugirão apavorados e a guarda da coroa chegará para averiguar o ocorrido. A guarda aceitará as explicações dos aventureiros sem problemas, desde que haja algum branco entre eles, e os escoltarão até a estalagem.

Se os aventureiros cederem seus bens sem resistência, o ladrão partirá nas sombras sem lhes fazer mal (Domin-



gos se recusará a indenizá-los). Se quiserem seguir os ladrões, terão que ser bem sucedidos nos seguintes testes de habilidade: esconder-se nas sombras (fácil) e mover-se silenciosamente (normal). Se forem percebidos, serão emboscados. Os ladrões se recolherão a uma casinha de madeira para contar o dinheiro e verificar as armas obtidas. A casinha tem uma porta e duas janelas. Os ladrões estarão distraídos e será fácil surpreendê-los.

LADRÕES	(F)	(D)	(R)	Defesa	RM*	HLE	Armas	Dano
Antônio	14	16	15	c.leve	29	36	garrucha facão	1d6+1 1d6+1
Gonçalves	12	15	16	c.leve	30	35	facão	1d6+1
Fernando	12	14	15	laudel	31	34	pistola	2d6+1
Martins	15	12	15	c.rígido	28	32	garrucha facão	1d6+1 1d6+2
Afonso	17	11	14	c.leve	23	31	machado	1d6+5

* Resistência à Magia

C) SEGUNDA SITUAÇÃO-CHAVE

A Floresta

Na manhã seguinte, os aventureiros encontram Domingos Falcão esperando por eles em frente à estalagem com dois guerreiros brancos, um rastreador indígena e dois carregadores índios.

Se algum jogador se mostrar especialmente interessado na "nacionalidade" dos índios, usando a habilidade de cultura indígena perceberá tranquilamente que os dois carregadores são jaguarís. Quanto ao rastreador, o personagem ficará em dúvida e acabará concluindo apenas que não é dessa região.

Quando Domingos os vê, ele diz com um tom amistoso:

- Bom dia. Espero que estejam bem dispostos, pois temos uma longa caminhada pela frente. Portanto, partamos sem demora e que o Senhor nos acompanhe.

O grupo parte imediatamente da vila e em pouco tempo adentra decididamente pela floresta. O rastreador vai na frente. Se um dos personagens for um rastreador também, poderá ir junto.

A seguir fornecemos estatísticas destes PNJ's:

PNJ	(F)	(D)	(R)	Defesa	(RM)	(HLE)	Armas	Dano
João (guerreiro)	16	16	14	c.leve	26	36	escopeta facão	3d6-2 1d6+2
Miguel (guerreiro)	15	14	13	c.rígido	26	34	pistola facão	2d6+1 1d6+2
Carregadores	14	11	14	—	25	21	—	—
*Jari (rastreador)	14	14	16	c.leve	35	44	facão arco/flecha (veneno)	1d6+1 1d6 1d6+1 (p/dia)

* O rastreador possui as seguintes habilidades com 40 de nível em todas: conhecimento da mata, cultura indígena, ervas e plantas/veneno, percepção, seguir trilhas e senso de orientação.

DOMINGOS FALCÃO

ATRIBUTOS		HABILIDADES	
Força	16	Luta pistola/garrucha	55
Destreza	15	Luta espada/facão	55
Resistência	17	Luta mosquete/escopeta	45
Inteligência	12	Luta desarmada	45
Sabedoria	11	Esquiva	55
Carisma	14	Percepção	40
Sorte	03	Nadar	40
ARMAS		DEFESA	
2 Pistolas	2d6+1	couro rígido	12
Escopeta	3d6-2	laudel	04
Espada	1d6+3		

Encontro I

Os aventureiros seguem pela floresta e são envolvidos por sua beleza e mistério. A mata fechada mal permite a passagem do sol e o único horizonte visível é a trilha seguida pelo rastreador à frente do grupo. Os pequenos macacos saltam de galho em galho fazendo uma grande algazarra. O rastreador pára de repente e faz sinal para que todos se calem. Domingos indaga o que houve e o rastreador aponta para a copa de uma árvore.

Se os jogadores obtiverem uma percepção fácil, eles verão uma onça que silenciosamente observa o grupo em cima de um tronco.

O rastreador pede para que todos se mantenham quietos sem incomodar a fera. O olhar duro de Domingos informa aos demais as conseqüências de qualquer desobediência. Após alguns momentos, a onça se vira e some na mata.

Uma onça dificilmente ataca um grupo de viajantes. Os aventureiros continuam sua jornada, param apenas para comer e prosseguem em rápida marcha. Neste ponto, o mestre do jogo pedirá aos jogadores que façam uma percepção normal. Os que forem bem sucedidos verão a silhueta esguia da onça seguindo o grupo pela floresta. A onça não atacará e nem se aproximará demais da trilha para ser atacada, sumindo de vez em quando por entre as árvores.

Derepente a mata se torna silenciosa. O rastreador pára intrigado. Um rugido de dor ecoa pela mata seguido de uma revoadada de pássaros.

Se questionado, o rastreador não saberá explicar o ocorrido. Se nenhum dos aventureiros se prontificar a investigar (mas que medrosos!), Domingos ordenará que o façam. Se os jogadores se negarem ou tentarem enfrentar Domingos (aliás, uma péssima idéia), ele possivelmente lhes passará um sermão, chamando-os de covardes, e irá investigar sozinho, ordenando a seus guerreiros que fiquem de olho nesses “borra-botas”.

Se os jogadores seguirem pela floresta, eles ouvirão ruídos estranhos como se algo estivesse andando em círculos ao redor deles. Uma percepção difícil permitirá



que o aventureiro vislumbre uma sombra enorme correndo entre as árvores.

Pouco depois, o corpo semi-devorado da onça cai na frente dos aventureiros. Neste momento, eles estão prestes a serem atacados por um Mapinguari. O mestre do jogo deverá decidir qual deles será atacado pelo monstro. Isso pode ser decidido rolando a sorte de cada um, sorteando com um d6 ou sendo totalmente arbitrário e escolhendo quem bem entender. O felizardo terá o direito de fazer uma percepção difícil. Se for bem sucedido, ele escutará um barulho de folhagens às suas costas. Ao se virar, ele não verá nada e o barulho cessará, mas com isso pode ter salvo sua vida, pois o Mapinguari escolherá outra vítima.

Quando alguém falhar no teste de percepção, o Mapinguari partirá para o ataque na rodada seguinte. Nesta rodada, a vítima poderá tentar uma percepção normal. Se for bem sucedido, o personagem levará 1d6+6 pontos de dano no tronco (no colete de couro ou ladel). Se não perceber, o golpe será direto na cabeça, ou seja, 2 x (1d6+6) de dano direto na resistência. Em seguida, o Mapinguari carregará o provavelmente inconsciente herói debaixo do braço para devorá-lo em seu lar. Se estiver consciente, o jogador poderá tentar alguma coisa para escapar de seu abraço. É bom que tenha sucesso, pois o seu amigo peludo poderá se enfezar e responder com outro golpe. Dependendo da ação que o personagem tentar realizar, a dificuldade poderá ser normal ou difícil. O mestre do jogo deverá analisar com calma a situação e decidir com bom senso.

O Mapinguari fugirá pela floresta carregando o infeliz com uma velocidade básica de 16m/r e possuindo uma rodada de vantagem. Os demais aventureiros terão de perseguí-lo para salvarem seu amigo. Quando a resistência do Mapinguari atingir 30 pontos, ele largará sua presa para procurar uma refeição menos trabalhosa. A cada rodada, o monstro aumentará a distância de acordo com a diferença entre a sua velocidade e a velocidade dos jogadores.

Exemplo: o Mapinguari corre 16m/r e é perseguido por um guerreiro que corre 16m/r e um rastreador que corre 14m/r. O mapinguari, com uma rodada na frente, está 16m na frente. Na rodada seguinte, o guerreiro manterá a distância, mas o rastreador estará 2m atrás dele.

Na próxima rodada, o guerreiro continuará mantendo a distância, mas o rastreador ficará a 4m. E assim por diante. Neste caso, a única chance de alcançá-lo na corrida seria o guerreiro ganhar algumas iniciativas e acertar algum tiro ou algum dos dois possuir a habilidade de correr.

Se os jogadores tentarem atirar no monstro enquanto correm, esta será considerada uma ação difícil. Se param para atirar, a ação será normal, mas o Mapinguari ganhará mais 16m de vantagem. Cada vez que o jogador errar o tiro, o personagem raptado deverá rolar contra a sorte para ver se não foi atingido pelo tiro, sofrendo apenas 1d6 de dano.

Quando o Mapinguari alcançar mais de 30 metros de vantagem em relação aos aventureiros, eles o perderão de vista. Para localizá-lo, o rastreador terá que fazer um teste de seguir trilhas normal. O problema é que a correria pode ter deixado o monstro com mais fome ainda, e ele pode resolver fazer sua refeição antes mesmo de chegar em casa. Após despistar os seus perseguidores, o Mapinguari só irá parar de correr depois de 1d6+2 rodadas. A partir daí, a cada duas rodadas que os jogadores demorarem para localizá-lo, o almoço, ou melhor, o personagem capturado sofrerá 1d6+6 de dano direto na resistência por estar sendo devorado (perdeu um braço, uma perna, etc...).

Algumas coisas poderão ser ainda mais eficazes na perseguição ao monstro. O feitiço de comunhão com a floresta indicará o lugar onde o Mapinguari se encontra e o feitiço de metamorfose tornará a perseguição mais simples (uma ave seguirá sem problemas pelo alto e uma onça nunca perderá o rastro, além de ser mais rápida que um Mapinguari e poder partir pro ataque). São idéias que o mestre do jogo deve valorizar.

MAPINGUARI			
Força	32	Velocidade	16m/r
Destreza	12	Dano	1d6+6
Resistência	48	Nível	1
Luta/Esquiva	32		

Se os aventureiros tiverem ficado junto aos índios enquanto Domingos foi investigar com o rastreador, o mestre do jogo deverá rolar 1d6. Se o resultado for 1, um dos índios será atacado. Se for 2, um dos guerreiros. De

3 a 6, será um dos aventureiros. A partir daí, os eventos ocorrem como descrito acima, a partir do corpo devorado da onça.

Encontro II

Após seu encontro com o Mapinguari e a possível perda de um companheiro, o grupo segue pela floresta até uma clareira onde o rastreador decide que eles devem acampar. Turnos de guarda deverão ser organizados, possivelmente com duas pessoas por turno, à exceção de Domingos e os carregadores, que dormirão a noite toda.

No segundo turno de guarda, um dos aventureiros será atacado por um Jurupari (ver descrição na página 106 de O DESAFIO DOS BANDEIRANTES). Se não houver nenhum jogador de guarda neste turno, escolha o próximo. Role o dado para decidir quem será a vítima. O aventureiro atacado parecerá ter um sono agitado. O mestre do jogo deve pedir uma percepção difícil para aqueles que estiverem de guarda e uma percepção quase impossível para o jogador que está dormindo. Se o aventureiro que está de guarda for bem sucedido na sua percepção, leia o seguinte:

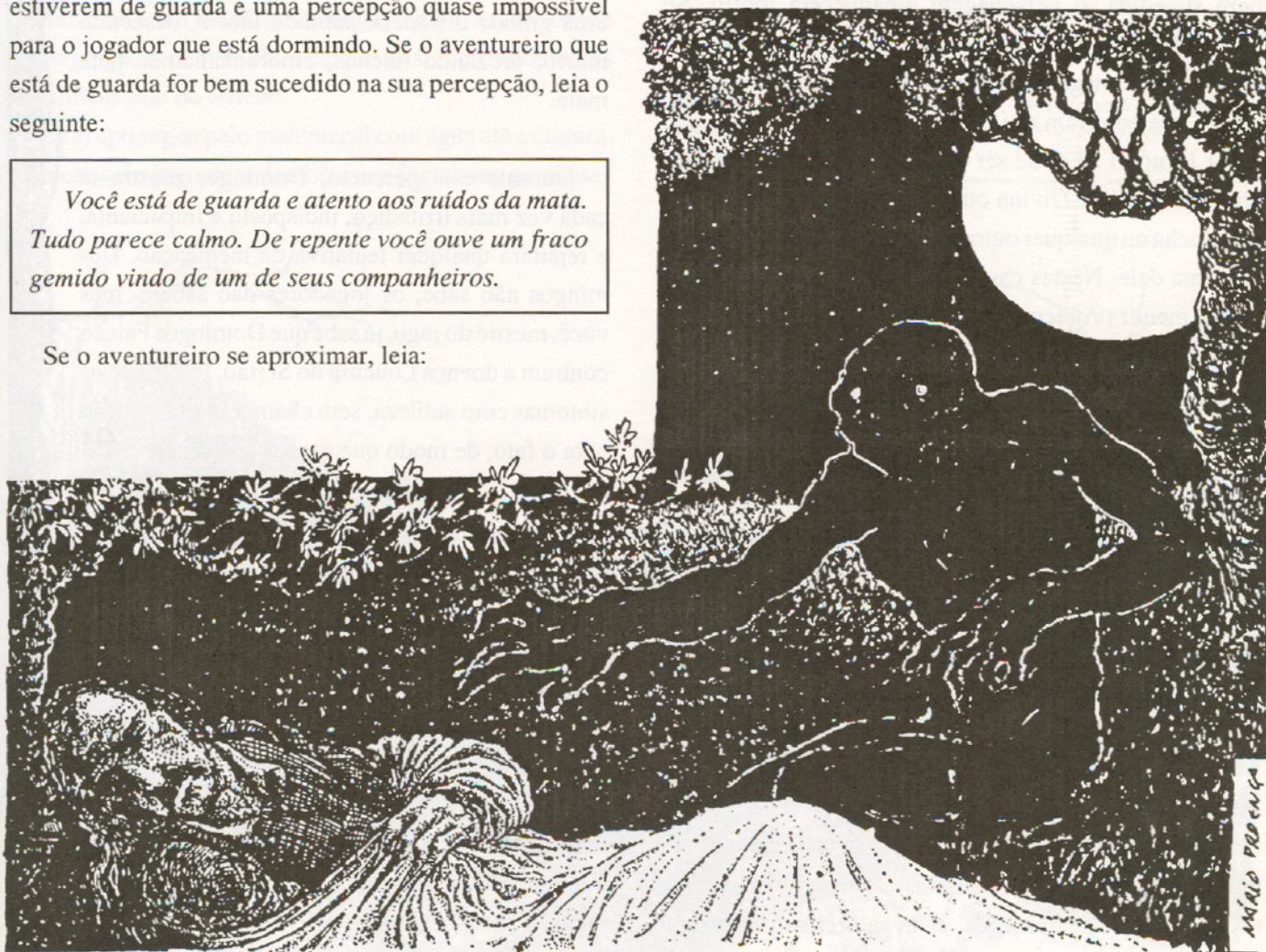
Você está de guarda e atento aos ruídos da mata. Tudo parece calmo. De repente você ouve um fraco gemido vindo de um de seus companheiros.

Se o aventureiro se aproximar, leia:

Você se aproxima e nota a sombra escura de um homem sobre seu companheiro. Você olha e vê que não há ninguém à sua volta. Seu amigo geme novamente e só então você percebe que as mãos da sombra estão em volta da garganta dele e que ele não está conseguindo respirar.

Se o aventureiro que está sendo atacado for bem sucedido em seu teste de percepção, leia o seguinte:

Você está tendo pesadelos horríveis. Tenta gritar e não consegue. Assustado e suando muito, você acorda e não consegue respirar. Há uma sombra sobre você que é intangível a seus golpes mas que o está estrangulando. Seu companheiro está de guarda e de costas, você está acordado, tenta gritar e não consegue.



Obviamente, se os dois forem bem sucedidos, o mestre do jogo deverá adaptar um pouco o texto anterior. Aquele que não for bem sucedido no seu teste de percepção poderá tentar novamente a cada rodada. Enquanto o teste de percepção não for bem sucedido, o mestre do jogo não deve revelar aos jogadores o que está acontecendo (caso o jogador não tenha essa habilidade, será tomado como nível o valor do atributo Inteligência). Corre o risco de o personagem morrer e ninguém saber porquê.

O aventureiro está sendo atacado por um Jurupari. A cada rodada ele sofre 1d6 de dano direto na resistência por estrangulamento. Apesar de não poder falar, o personagem atacado poderá se mover e até mesmo se levantar, embora com dificuldades por causa do dano.

Quando o personagem que estiver sendo atacado atingir 0 (zero) pontos de resistência, ele emitirá um gemido maior, possibilitando a quem estiver de guarda uma percepção fácil. Se nenhuma dessas percepções for bem sucedida, o personagem amanhecerá morto. Se, neste caso, os aventureiros culparem Domingos pelo ocorrido, ele negará qualquer responsabilidade e lhes pedirá que enterrem seu companheiro

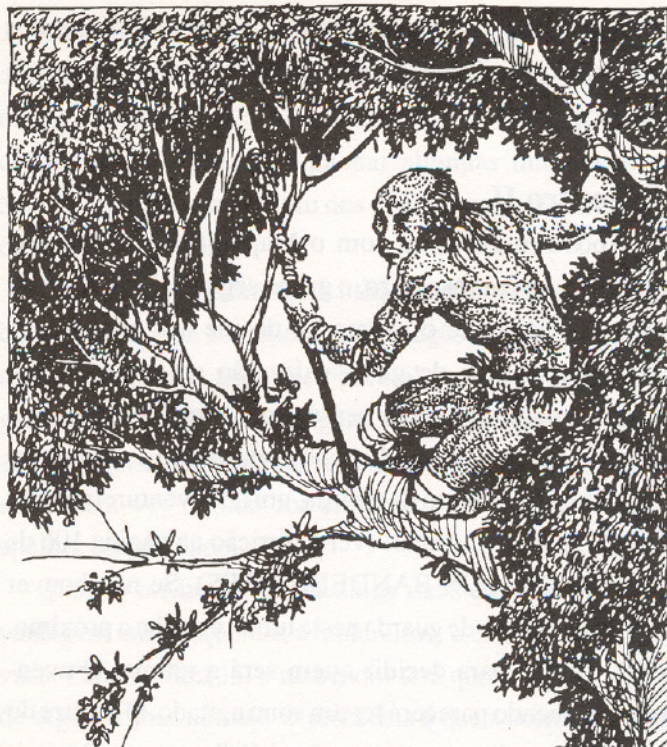
O Jurupari só pode ser derrotado se for exorcizado, atingido por Luz Divina ou atingido ou afugentado por uma tocha ou qualquer outra fonte de luz, desde que esteja próxima dele. Nestes casos, ele fugirá imediatamente e sem o menor problema.

Para saber que a criatura é um Jurupari, do que ele é capaz e quais as suas fraquezas, os jogadores deverão fazer um teste normal de Cultura Indígena. Por ser um espírito popular entre os índios, os personagens indígenas e mestiços poderão fazer um teste fácil.

JURUPARI			
Força (plano astral)	18	Velocidade	13m/r
Destreza	15	Dano	1d6
Resistência (plano astral)	18	Nível	1
Luta/esquiva	35		

Encontro III

Os aventureiros seguem viagem. O rastreador continua em frente e a manhã transcorre sem maiores incidentes. Durante sua caminhada, os aventureiros percorrem



uma grande distância, subindo morro, descendo morro, cruzando riachos, embrenhando-se pela mata.

Durante este percurso, Domingos mostra-se cada vez mais irritadiço, indisposto e impaciente, e rejeitará qualquer tentativa de medicação. Domingos não sabe, os jogadores não sabem, mas você, mestre do jogo, já sabe que Domingos Falcão contraiu a doença Loucura do Sertão. Interprete os sintomas com sutileza, sem chamar muita atenção para o fato, de modo que pareça apenas nervosismo.

Depois do almoço, a viagem transcorre com mais dificuldade devido ao terreno. Neste ponto, o mestre do jogo rola secretamente uma percepção difícil para cada um dos jogadores. Se eles forem bem sucedidos, verão a silhueta de um índio observando-os na floresta. Se avistado, o índio desaparece sem fazer barulho.

Caso o mestre do jogo tenha decidido usar as regras de doenças para seus jogadores, esta é uma ótima oportunidade para fazer o rolamento relativo a esta sessão.

A viagem continua até que eles chegam à beira de um manguezal. Leia o seguinte:

O rastreador pára, pede silêncio e faz um sinal para que todos olhem em volta. Vocês vêem diversos índios observando de cima das árvores. O rastreador faz um sinal de paz para os índios. Nesse momento, Domingos saca sua escopeta e brada:

- Eu sou Domingos Falcão e não tenho medo de nada que Deus ou o Diabo tenham posto sobre a terra. E muito menos de vocês, seus bugres fedorentos!!

Domingos atira para o alto com sua escopeta e os índios fogem sumindo na floresta. O rastreador tenta argumentar contra a atitude de Domingos, mas ele explica:

- Deixe-me que eu sei lidar com esta corja.

Se alguém tentou identificar de qual tribo são os índios, não deu tempo. Mas não pareciam jaguarís, e com certeza não eram Maoáris. Qualquer tentativa (suicida) de perseguição será infrutífera devido à habilidade dos índios e à dificuldade do terreno.

O grupo segue pelo manguezal com água até a cintura. O mestre do jogo deve lembrar aos jogadores para que

tomem o cuidado de não molharem as armas de fogo e a munição, pois isto inutilizaria a pólvora. Este aviso pode ser dado através de um dos PNJ's.

No manguezal, os jogadores passam por nuvens de mosquitos, vêem capivaras se banhando ao longe e uma sucuri preguiçosamente enrolada em uma árvore.

O mestre do jogo pedirá a cada um dos jogadores que faça uma percepção normal. Se nenhum deles for bem sucedido, um dos índios gritará de dor e afundará nas águas. Se forem bem sucedidos, perceberão o perigo a tempo. De qualquer forma, o rastreador gritará:

- Jacarés!!!

Três jacarés avançam contra o grupo (descrição, página 95 de O DESAFIO DOS BANDEIRANTES). Um deles vai decididamente contra os índios carregadores. Observe bem se algum jogador tenta proteger o índio, pois isso pode vir a ser importante mais tarde.

JACARÉ	(água) (terra)		(água) (terra)	
Força	22	20	Velocidade	20m/r 06m/r
Destreza	15	10	Dano	1d6+1 (cauda) 1d6+2 (cauda)
Resistência	23	20		1d6+3 (presas) 1d6+3 (presas)
Luta/esquiva	35	30	Nível	1 1



MÁRIO PROENÇA

Domingos, João e Miguel lutarão bravamente ao lado dos aventureiros contra os jacarés. Domingos luta com um brilho ensandecido no olhar, golpeando o jacaré várias vezes mesmo após este estar morto.

Após a luta, leia o seguinte:

À sua volta, diversos índios, mais do que o dobro do que havia antes, observam silenciosamente os membros do grupo. Domingos faz nova bravata e atira, dessa vez contra os índios, mas sem acertar nenhum deles. Os índios somem silenciosamente na mata.

Os aventureiros prosseguem até serem obrigados a acampar no manguezal, em uma pequena clareira seca. À noite, Domingos se senta afastado em um canto e parece murmurar algo repetidamente. Se um dos aventureiros se aproximar, por sua própria conta e risco, poderá ouvir que Domingos fica repetindo:

- Eu estou perto. Perto. Perto. Eu sei que estou, nada vai me impedir, he! he! he!... perto..., eu estou perto... He! he! he!

Os carregadores índios parecem receosos. O rastreador parece apreensivo e, se questionado, dirá que a região tem feras perigosas, mas que os índios só atacam se provocados (que mentiroso!). O guerreiro João permanecerá mudo e surdo a qualquer argumento em lealdade cega a Domingos, só se manifestando para exigir que Miguel se cale. Miguel, nervoso, fica repetindo que tudo está errado, que alguém jogou mandinga na expedição, que o Demo os persegue e uma ou outra sandice desse tipo.

D) TERCEIRA SITUAÇÃO-CHAVE

A Lagoa

A noite prossegue sem incidentes e os aventureiros prosseguem sua jornada após o amanhecer. Depois de meio dia de viagem, eles chegam às margens de uma lagoa escura e fétida, rodeada de árvores mortas, troncos retorcidos e arbustos secos. O rastreador indica um barranco do outro lado do rio como sendo o destino final da excursão, mas avisa que o lugar é perigoso. Leia o seguinte:

Nesse momento, Miguel se adianta e grita:

- Este lugar é maldito! Esta expedição está amaldiçoada! É loucura prosseguir!

Domingos brada de volta:

- Seu cão fedorento e covarde!! Eu não vim de tão longe para desistir agora!!! Nós estamos perto! Posso sentir!

Miguel responde:

- Você está louco! Louco!! Vocês estão todos loucos!! Eu vou embora!

Miguel se vira e parte pela trilha. Domingos grita:

- Traidor!!! Volte aqui!! As esmeraldas estão aqui! Volte, maldito!!

Sacando sua pistola, Domingos abate Miguel com um tiro certeiro na cabeça e solta uma risada ensandecida. Antes que alguém resolva fazer alguma coisa, João se posiciona ao seu lado apontando a escopeta para os aventureiros. Domingos ordena:

- Fique de olho neles, meu leal amigo. Eu vou buscar as esmeraldas!

Domingos entra decididamente na lagoa, querendo cruzá-la em linha reta até o barranco.

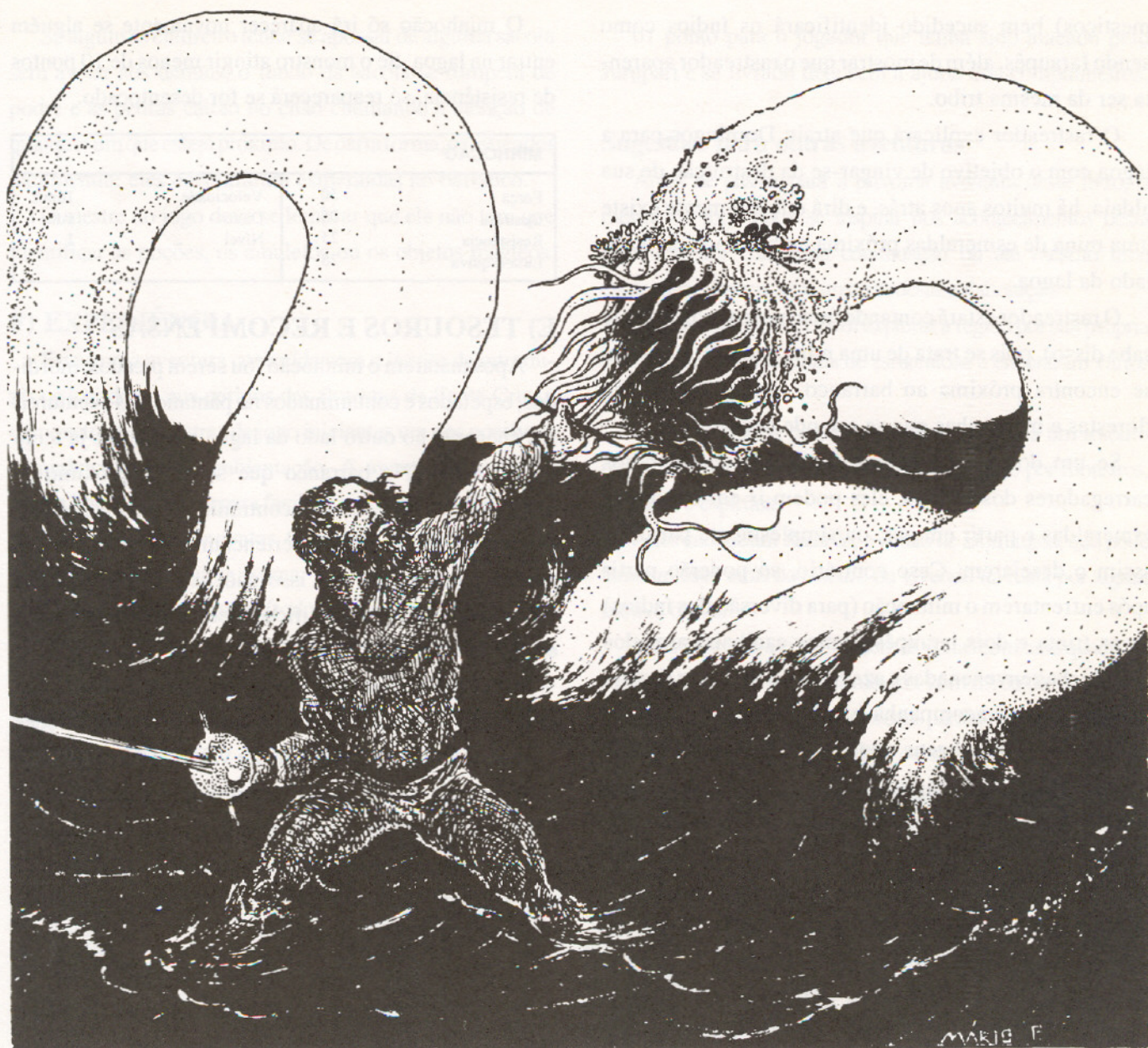
Os carregadores estarão assustados. O rastreador permanecerá estranhamente neutro, como se esperasse o que aconteceu e como se já soubesse o que vai acontecer.

É hora de os aventureiros tentarem algo, mas cuidado: João está decidido e só errará um tiro se rolar falha, devido à pouca distância e à extrema concentração. Dê 30 segundos (três rodadas) para que os jogadores façam algo. Depois disso, ou depois da ação deles, leia o seguinte:

Uma ondulação enorme surge na lagoa, como se algo gigantesco estivesse se movendo sob as águas em direção a Domingos. Este, alheio a tudo e a todos, prossegue correndo e bradando:

- As esmeraldas!!! Eu consegui!!!! Ha, ha, ha, ha!! Eu consegui!!!

Nesse momento, um monstro enorme surge à



frente de Domingos. Um verme monstruoso de cor acinzentada. Domingos inutilmente coloca o braço acima de sua cabeça e grita:

- Nãããooo!!! Nãããooo!!!! Aaaaahhh!!!!!!!

A criatura se abate sobre ele e os dois desaparecem nas águas lodosas.

O monstro é um Minhocão (descrição, página 107 de O DESAFIO DOS BANDEIRANTES).

Vamos lá, jogadores. É hora de outra ação ou de mais 30 segundos de espera. Agiu? Não? Então acontece o seguinte:

João se vira e grita:

- Patrão!! Patrão!!!

João parte lagoa adentro para vingar a morte de Domingos. O verme enorme se ergue por detrás dele. João se vira e atira a esmo quando a criatura se abate sobre ele, tragando-o para o fundo. Apenas seu grito é ouvido.

- Nãããooo!!! Nãããooo!!!! Aaaaahhh!!!!!!!

Os jogadores olham à sua volta e notam que estão cercados por dezenas de índios. Um rolamento de Cultura Indígena difícil (normal para os personagens indígenas e

mestiços) bem sucedido identificará os índios como sendo Iaraupês, além de mostrar que o rastreador aparenta ser da mesma tribo.

O rastreador explicará que atraiu Domingos para a lagoa com o objetivo de vingar-se da destruição de sua aldeia, há muitos anos atrás, e dirá que realmente existe uma mina de esmeraldas próxima ao barranco do outro lado da lagoa.

O rastreador estará contando uma meia-verdade (e ele sabe disso), pois se trata de uma mina perdida. E ela não se encontra próxima ao barranco, mas na região de florestas e montanhas que se estende depois dele.

Se um dos aventureiros tiver protegido os índios carregadores dos jacarés, eles podem ir em busca das esmeraldas e partir em paz, ou simplesmente partir, se assim o desejarem. Caso contrário, só poderão partir após enfrentarem o minhocão (para diversão dos índios) ou os trinta e dois iaraupês (índios canibais) armados com flechas envenenadas e azagaia e o aprendiz de pajé (nível 1) que os acompanha (você pode usar o pajé do capítulo de personagens prontos do DESAFIO DOS BANDEIRANTES, página 56).

A lagoa mede cerca de 100m da margem onde os aventureiros se encontram até a margem do barranco. Cerca de 150m de largura. Sua maior profundidade, no centro, varia entre 3 e 4m. As partes próximas às margens podem ser atravessadas andando, mas com dificuldade devido ao terreno lodoso e um ou outro buraco, variando entre 1m e 1m e meio de profundidade. Caso eles não sejam obrigados a enfrentar o minhocão e decidam dar a volta no lago, as margens laterais são na verdade um pântano interminável, repleto de manguezais, arbustos espinhosos, buracos, áreas semelhantes a areia movediça, jacarés, suctis, ratões do banhado (vários) e insetos (milhões). A vegetação é bastante cerrada e intransponível em vários pontos. A velocidade nesta região varia de 1 a 2m/r. Se estiverem sendo usadas as regras de doença, faça outro rolamento para os membros do grupo. De qualquer forma, se este for o caminho escolhido, role 1d6 para ver quantos vão ficar doentes (doença comum, gripe, febre alta, dor de cabeça, etc...). Acredite, é muito mais fácil matar o minhocão.

O minhocão só irá aparecer novamente se alguém entrar na lagoa. Se o monstro atingir menos de 10 pontos de resistência, só reaparecerá se for desentocado.

MINHOCÃO			
Força	50	Velocidade	16m/r
Destreza	08	Dano	1d6+7
Resistência	25	Nível	1
Luta/esquiva	28		

E) TESOUROS E RECOMPENSAS

Após matarem o minhocão (ou serem picados, mordidos, espetados e contaminados no pântano), os aventureiros chegarão ao outro lado da lagoa e os índios já terão desaparecido. No barranco que se ergue próximo às margens da lagoa, eles encontrarão três corpos quase decompostos. Os corpos pertenciam a um branco, um mulato e um índio (mas isso não fica claro devido ao estado dos corpos. A identificação se torna mais eficaz no exame de seus pertences).

No corpo do mulato será encontrado um amuleto de Escudo de Oxalá (5 cargas), um facão em boas condições e uma sacola com esmeraldas no valor de 10 mil réis.

No corpo do índio será encontrada uma sacola com três poções. Duas de cura (11 pontos de cura em uma e 12 pontos de cura na outra) e uma poção de camuflagem (3 doses). E também se encontrará uma sacola com esmeraldas no valor de 10 mil réis.

No corpo do branco será encontrada uma pistola em boas condições, mas com munição já estragada devido às chuvas, uma espada Toledo y Salamanca (1d6+4 pontos de dano) e uma sacola cheia de esmeraldas no valor total de 20 mil réis. A espada chamará a atenção em qualquer vila pela sua beleza, o cabo bem trabalhado e a lâmina reluzente e afiada. Qualquer guerreiro branco que reconhecer o seu valor oferecerá um bom preço por ela (algo entre 7 e 10 mil réis). Um teste fácil de história antiga ou contemporânea permitirá ao personagem identificar a origem castellana e a capacidade de dano da espada. Caso isso não aconteça, o mestre do jogo deve se limitar a descrever a espada e dar a idéia de que é um objeto especial. Neste caso, o personagem só saberá que a espada faz dois danos a mais quando começar a esfalear monstros e cortar cabeças mais facilmente.

Se algum aventureiro tentar se apossar de alguma sacola sem avisar aos demais, o fundo da sacola se romperá de podre e as pedras cairão no chão chamando a atenção de qualquer um que esteja próximo. De certa forma, o rastreador não mentiu: eles encontraram esmeraldas no barranco.

O mestre do jogo deve se lembrar que ele não tem que identificar as poções, os amuletos ou os objetos mágicos.

F) EXPERIÊNCIA

Esta é uma aventura contruída com o intuito de introduzir os jogadores nos perigos das florestas de Santa Cruz e demonstrar aos mestres de jogo iniciantes um dos possíveis caminhos para esta ambientação. A aventura é relativamente linear e dirigida para facilitar o trabalho do mestre do jogo e dos jogadores novatos. Os pontos de experiência são distribuídos da seguinte forma:

02 pontos pela aventura (todos os jogadores o recebem)

01 a 02 pontos por interpretação, heroísmo ou boas idéias

01 ponto para o jogador que tenha sido raptado (não apenas atacado) pelo Mapinguari e se livrado dele sem a ajuda dos companheiros.

01 ponto para o jogador que tenha sido atacado pelo Jurupari e se livrado dele sem a ajuda dos companheiros.

Sugestões para outras aventuras

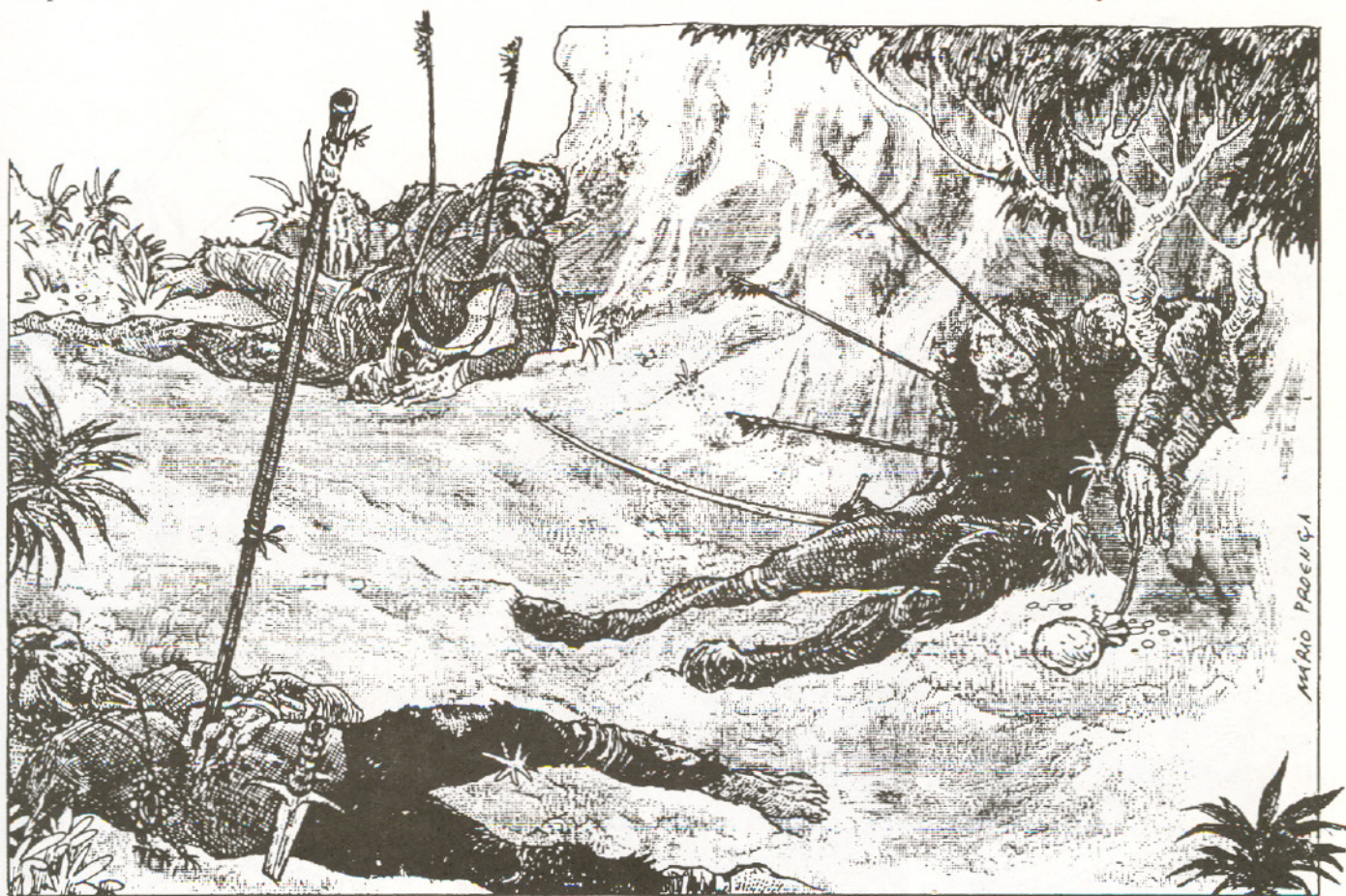
Antes de passar para a próxima aventura deste livro, o mestre do jogo pode se inspirar nos acontecimentos desta aventura para criar uma continuação ou até mesmo uma campanha. Damos aqui uma modesta colaboração:

- os aventureiros decidem explorar a região por sua própria conta e risco atrás da mina de esmeraldas e encontram vários perigos.

- um dos corpos possui um mapa que leva a um tesouro escondido numa caverna muito bem protegido por monstros, criaturas e espíritos.

- eles encontram Ricardo, o irmão de Domingos, que pode também estar atrás do tesouro ou vivendo na mata por algum motivo obscuro.

- eles retornam à vila e se vêem às voltas com uma quadrilha de salteadores. Ou talvez Domingos, com medo de ser atraído pelo grupo, tenha deixado ordens para ser vingado caso não retornasse com vida. Ou as duas coisas juntas.



O ENGENHO



Alfredo Pimenta

INTRODUÇÃO

A aventura "O Engenho" foi criada para um grupo de 03 a 06 jogadores de primeiro ou segundo nível. Esta aventura pode ser jogada em sequência à "Floresta do Medo" (primeira aventura deste livro) ou de forma independente.

A aventura se passa em um antigo engenho abandonado, pouco mais de 100km ao norte de Piratininga. Aconselhamos ao mestre do jogo que leia atentamente toda a aventura e depois releia O DESAFIO DOS BANDEIRANTES para se familiarizar com a região e as criaturas descritas.

Ao Mestre do Jogo

Esta aventura é construída basicamente sobre um clima de suspense e tensão. O barulho da chuva, as sombras e as horas que passam sem nada acontecer às vezes são mais importantes e assustadoras que a ação em si. Para que isso ocorra com sucesso, é preciso que o mestre se prepare bem, entre no clima da aventura e saiba descrever o ambiente com a sutileza de uma história de assombração. Talvez seja a hora de exercer sua criatividade e deixar aflorar o sádico que existe dentro de você, usando uma trilha sonora fantasmagórica e fazendo a sessão à noite sob a luz de velas. Não precipite os acontecimentos, saiba aproveitar as reações e as idéias dos jogadores (mesmo as mais absurdas), talvez isso dê à aventura um sabor todo especial.

A) O INÍCIO

Os aventureiros estão viajando para Piratininga em busca de aventura, fama e riqueza (ou casa comida e roupa lavada, depende do jogador). Piratininga é uma das maiores vilas da região e o maior centro de atividades das bandeiras. Lá chegando, os aventureiros poderão se informar sobre alguma caravana ou bandeira que esteja partindo e à qual desejem se unir. Eles seguem pela margem oeste do rio das Bandeiras para chegar a Piratininga (este percurso e a localização do engenho podem ser alterados para se adaptarem a uma outra aventura anterior).

B) PRIMEIRA SITUAÇÃO-CHAVE

A Trilha

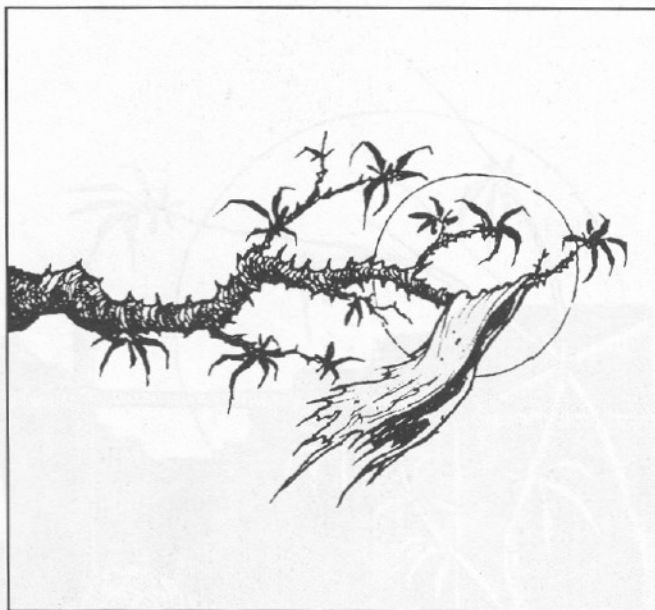
O mestre do jogo deve ler a seguinte passagem para os jogadores:

Vocês estão seguindo por uma trilha próxima às margens do rio das Bandeiras. É uma trilha bastante usada por fazendeiros, viajantes e colonos da região. A tarde já vai bem adiantada e restam poucas horas de luz. No horizonte vocês notam que nuvens negras de tempestade se aproximam ameaçadoramente.

Encontro I

Os aventureiros vão seguindo a trilha. O mestre do jogo deve apenas ler o seguinte:

Um pouco mais à frente, vocês avistam o que parece ser uma tira de pano azul presa entre os galhos de um arbusto que indica uma trilha estreita que segue mata adentro.



Quem se aproximar, notará sem problemas que é um pedaço de vestido feminino e de fino tecido. O mestre do jogo deverá aguardar para ver se alguém resolve pegar a tira. Assim, ao pegar a tira (ou se você notar que ninguém vai dar bola pra ela) acontece o seguinte:

Vocês avistam ao fundo da trilha estreita, antes de uma curva, uma linda menininha de cabelos louros, aparentando cinco anos, vestida com roupas finas, da mesma cor da tira encontrada no arbusto. Ela sorri pra vocês e corre trilha adentro, desaparecendo depois da curva.

Dividimos as possíveis reações dos personagens em três casos:

Caso 1: Se os aventureiros resolverem ignorar o ocorrido e continuarem seguindo pelo caminho principal. Nesse caso, mais à frente eles encontrarão a mesma cena: uma tira azul entre os arbustos na entrada de uma trilha estreita e uma menina loura de vestido azul que corre desaparecendo ao fazer a curva. Se alguém tiver



prego a tira na vez anterior, esta tira terá sumido, mesmo que esteja na mão de um personagem. A cena se repetirá até que alguém resolva entrar na trilha. Se eles se recusarem a entrar e resolverem acampar no meio do caminho, mesmo levando um pé-d'água na cabeça, a tira azul e a menina serão vistas normalmente no escuro. Se algum personagem entrar na floresta por algum motivo, não conseguirá retornar ao caminho principal, indo parar OBRIGATORIAMENTE na trilha estreita (e aí segue de acordo com o caso 2). Se os jogadores não arredarem pé do caminho até o amanhecer, nada de anormal irá acontecer e eles poderão continuar a viagem sem nenhum problema. Mas o mestre do jogo deverá passar um sermão nos jogadores, chamando-os de covardes, e passar para a próxima aventura.

Caso 2: Se os aventureiros tentarem ir atrás da menina. Nesse caso, ao chegarem à curva, eles não a encontrarão. Mas aí já será tarde demais. Uma vez dentro da trilha estreita, qualquer tentativa de sair dela se mostrará infrutífera. Se o aventureiro tentar sair pela mata, mesmo tendo a total convicção de que está andando em linha reta, voltará à trilha no mesmo ponto do qual partiu. Se tentar retornar pela trilha ao caminho principal, acabará dando de cara com o mesmo encontro (seja ele o encontro I, II, III ou IV). Afinal, essa é uma história de assombração, e quanto mais o jogador se sentir impotente e desesperado, melhor. Se alguém disser "mas isso não é possível!! Você está roubando!", sorria. Quer dizer que você está tendo sucesso.

Caso 3: Se alguns jogadores permanecerem no caminho principal enquanto os outros tentam ir atrás da menina. Nesse caso, o mestre do jogo deverá seguir com o primeiro caso para aqueles que ficaram e com o segundo para aqueles que entraram na trilha. Mas se os personagens que entraram na trilha não chegarem a fazer a curva e continuarem no campo de visão dos companheiros, acontece o seguinte: os que permaneceram no caminho principal continuarão a ver e ouvir aqueles que estão dentro da trilha, mas aqueles que estão dentro da trilha não conseguem ver nem ouvir os companheiros que ficaram, além de não conseguirem mais avistar o cami-

nho principal. Se a decisão dos aventureiros que estão dentro da trilha for andar na direção de onde eles acham que vieram, aqueles que ficaram no caminho principal verão seus companheiros seguindo em direção à curva, prosseguindo de acordo com o caso 2.

Observação: a magia em jogo está fora do alcance de qualquer tentativa de Remover Encantos e Feitiços. O encanto de Percepção de Inimigos mostrará que por enquanto não há nada de maligno ou que alguém deseje mal aos personagens.

Encontro II

Os aventureiros seguem pela trilha estreita. O mestre deve ler o seguinte:

Vocês notam que esta é uma trilha que não é usada há muitos anos. Observando as margens, vocês concluem que ela já foi muito maior e que o mato cobriu boa parte dela. Pouco depois, vocês notam uma figura parada mais à frente no lado esquerdo da trilha. É uma mocinha que aparenta treze anos, de longas tranças loiras. Ela também está finamente vestida e sorri pra vocês.

É a mesma menina, mas só diga isso para os jogadores se eles perguntarem e forem bem sucedidos num teste normal de inteligência ou num teste fácil de percepção. O vestido não é o mesmo e pode ser de qualquer cor. Quando os aventureiros se aproximarem (e ela notará qualquer tipo de aproximação, mesmo de alguém metamorfoseado e principalmente na forma astral) ela seguirá avançando pela trilha e sumirá no ar.

Se um aventureiro usar os feitiços Visão Astral e Viagem Astral, verá que a menina é um bom espírito e que parece estar submetida a um grande sofrimento. Se, usando estes feitiços, o aventureiro conseguir segui-la, ela não desaparecerá (apenas para ele) e ele perceberá que a menina vai envelhecendo à medida que avança até o próximo encontro, atingindo 16 anos de idade. Obviamente, ela não precisa seguir acompanhando a trilha,

podendo ir em linha reta passando por entre as árvores (o que dificultaria a ação de segui-la).

Em viagem astral, o aventureiro pode tentar se comunicar com a menina, mas ela não falará nada e apenas fará sinal para que todos a sigam. O mestre do jogo deve cuidar para que o personagem em forma astral nunca alcance a menina (e o negro do próximo encontro). Caso isso seja inevitável, faça com que eles desapareçam mesmo no plano astral e só reapareçam no encontro seguinte.

O encanto de Detectar Magia fará com que o personagem perceba magia no ar. Nenhum objeto em particular irá brilhar, muito menos o espírito da menina (espíritos não são magia).

Observação: o mestre do jogo deve ser cuidadoso ao manter a aura de mistério que cerca a trilha e a menina, deixando os jogadores incertos sobre o que os espera.

Encontro III

Leia a passagem abaixo:

Após vinte minutos seguindo pela trilha, vocês vêem uma moça de belos cabelos loiros, de uns 16 anos, usando um vestido de seda rosa, sentada em um tronco caído à beira da trilha e lendo um livro. Escondido atrás de uma árvore, vocês notam um jovem negro vestido com roupas rústicas que a observa.

Pergunte aos jogadores o que eles pretendem fazer e prossiga com a narrativa.

A moça sorri, sem se virar, como se já tivesse notado a presença do negro e coloca o livro sobre o tronco. O negro sai de trás das árvores e se senta ao lado da moça. Os dois se olham e começam a desaparecer aos poucos, deixando o banco vazio.

Se alguém estiver acompanhando a cena com visão ou viagem astral, verá, depois do momento que eles desapareceram para os outros, que a menina coloca as mãos na cabeça como se tomada por uma forte fadiga e



desaparece abruptamente. O negro demonstra sofrer muito com isso, se levanta e segue correndo pela trilha até o próximo encontro. A reação dele a qualquer tentativa de contato será o mesmo que o da moça.

Quando os personagens se aproximarem do tronco, eles notarão um livro bem velho e carcomido no meio do mato. O livro está escrito em francês, com algumas anotações e traduções em português feitas a mão. É um livro de poesias de amor.

Encontro IV

Os aventureiros seguem pela trilha por quase meia hora. Algumas trovoadas se fazem ouvir ao longe, o céu está todo encoberto. Já está perto do anoitecer quando eles avistam o seguinte:

Mais adiante na trilha, vocês vêem o mesmo rapaz negro que estava com a moça. Ele está em frente a uma árvore do lado direito da trilha. Ele tira algo do peito, beija o objeto e o deposita dentro de um oco de árvore. Ele se vira receoso, olha na direção de vocês e é tomado pelo terror com algo que parece estar atrás de vocês. Ele sai correndo pela trilha o mais rápido possível e desaparece abruptamente.

Quem olhar para trás, mesmo com visão ou forma astral, não verá nada. E, da mesma forma, o negro desaparecerá abruptamente para todos.

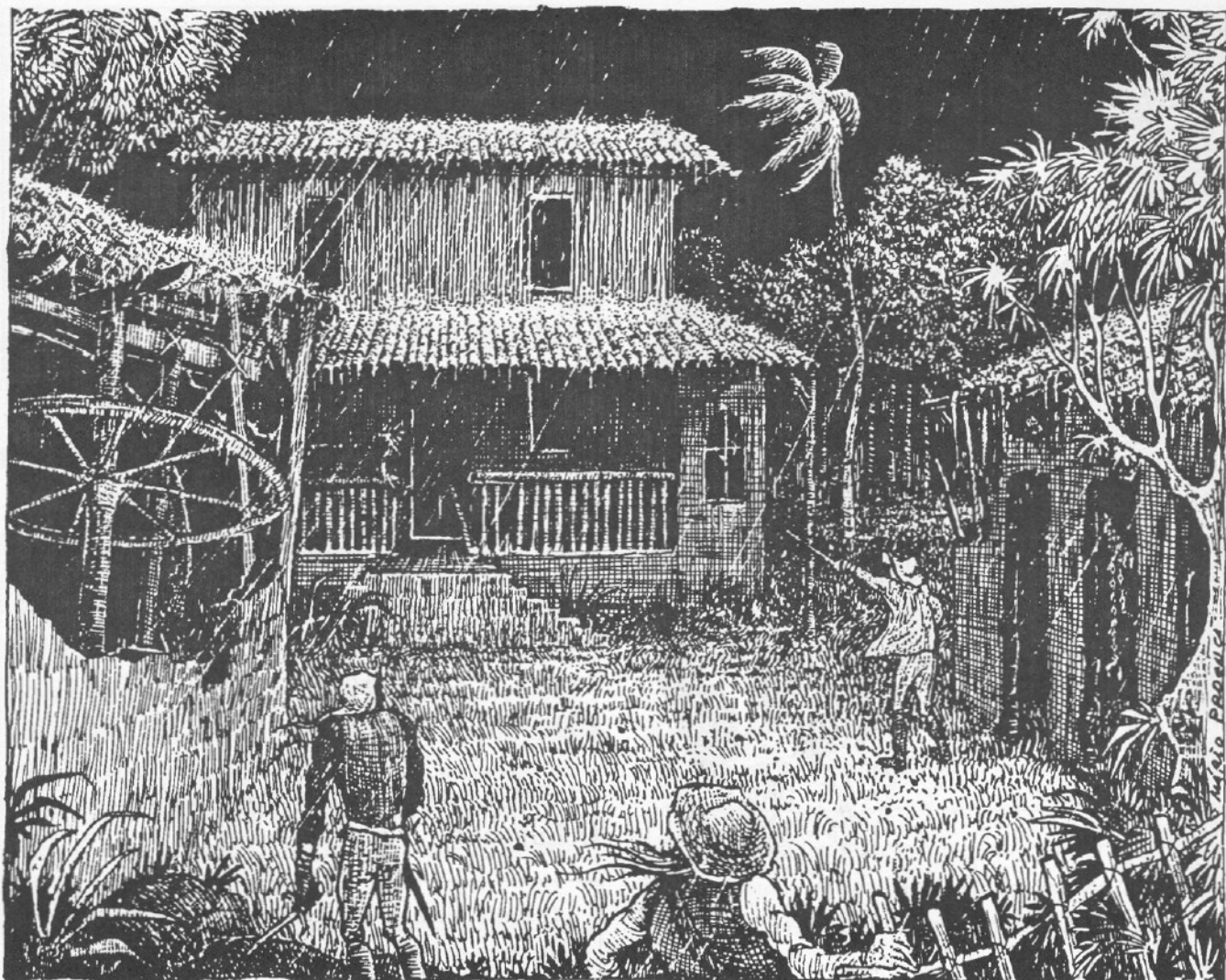
Se um dos personagens olhar dentro do oco de árvore, verá que tem algo metálico dentro dele. Se o objeto for retirado, os personagens verão que é um cordão dourado com um coraçãozinho de ouro que, ao ser aberto, traz uma imagem da bela moça que eles viram lendo o livro. Um aviso para os mais afobados: o cordão não é mágico.

C) SEGUNDA SITUAÇÃO-CHAVE

O Engenho

O tempo fecha de vez. As nuvens escuras antecipam a noite. Para prosseguir já é necessário o uso de tochas. Após quarenta minutos de caminhada, a noite cai de vez e começa a cair uma chuva bem fininha. As trovoadas ficam mais fortes. As tochas se mantêm acesas com dificuldade. Após mais meia hora de caminhada, a trilha começa a se abrir e os aventureiros notam que há uma construção adiante. A chuva começa a aumentar de intensidade.

Mais à frente, vocês vêem que a trilha abre em uma praça ou pátio antigo. À direita, há os restos de uma grande construção que parece ter sido uma senzala, a casa dos escravos. À esquerda, os restos do que foi um moedor de cana e outras ruínas mostram que ali havia um engenho de cana-de-açúcar. À frente está a única construção que parece estar em bom estado: a casa grande. A chuva aumenta cada vez mais. Os relâmpagos que cruzam os céus projetam no solo as sombras das construções. São tão intensos que chegam a revelar o verde da mata e o branco descascado e encardido das paredes das construções.



Se os personagens forem em direção ao engenho:

O engenho está totalmente em ruínas e não oferece proteção para a chuva. Tábuas quebradas, blocos de pedra e uma picareta parecem ser tudo que resta.

Se os personagens forem pra senzala:

A senzala está destruída pelo tempo. Restos de móveis, grilhões e instrumentos de tortura ainda podem ser vistos pelo chão. Num canto, um esqueleto com pernas quebradas parece tristemente saudá-los com o olhar.

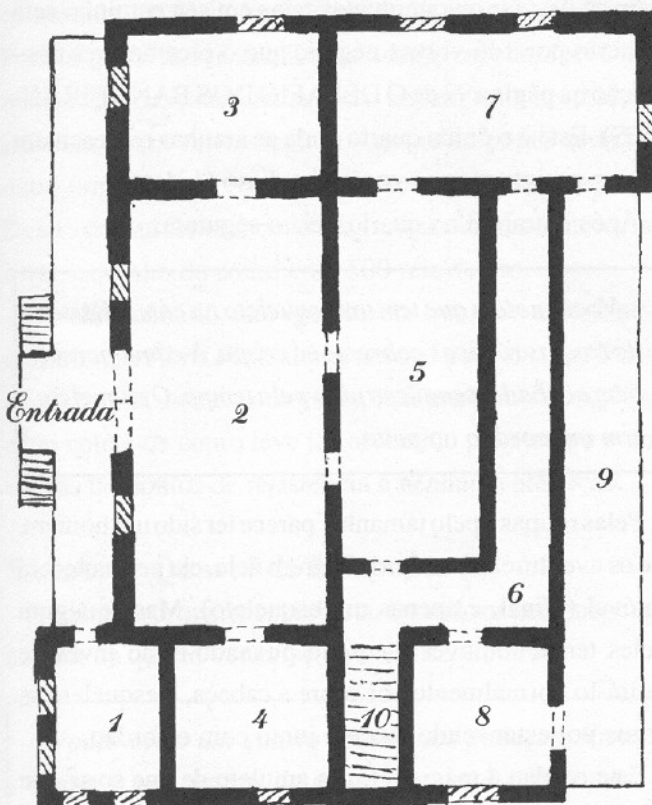
Se os personagens se dirigirem à casa grande:

Vocês se aproximam do casarão abandonado mas que ainda parece estar em condições de abrigá-los antes que a chuva inutilize a pólvora de suas armas. Uma pequena escada que range ao ser pisada leva a um varandão de madeira. À direita há uma porta entreaberta que parece levar a uma sala. À frente há duas janelas e uma porta de jacarandá fechada.

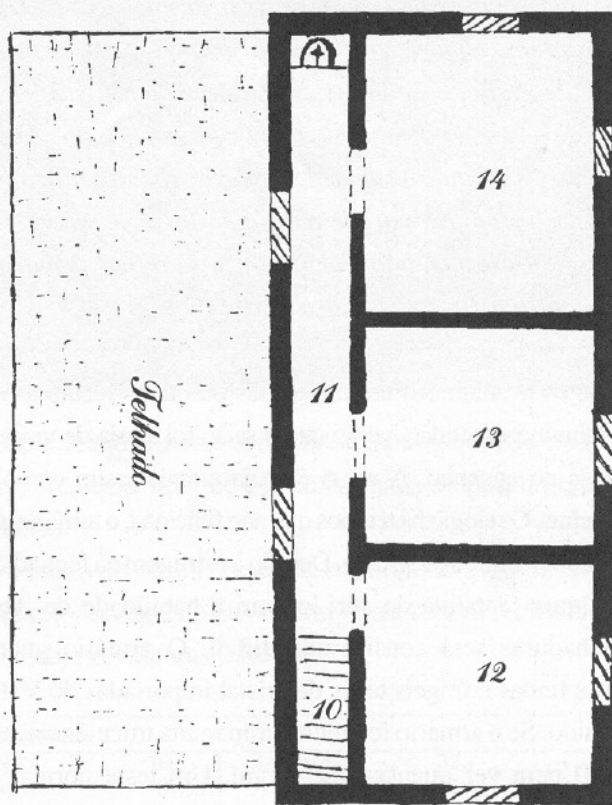
Bem, o esperado é que os jogadores entrem. Fornecermos agora os esquemas do primeiro e segundo andares da casa e as descrições de cada uma das dependências. Conforme os aventureiros forem explorando a casa, compete ao mestre do jogo fornecer as descrições e ir desenhando os esquemas.

Planta do Casarão

1º Piso



2º Piso

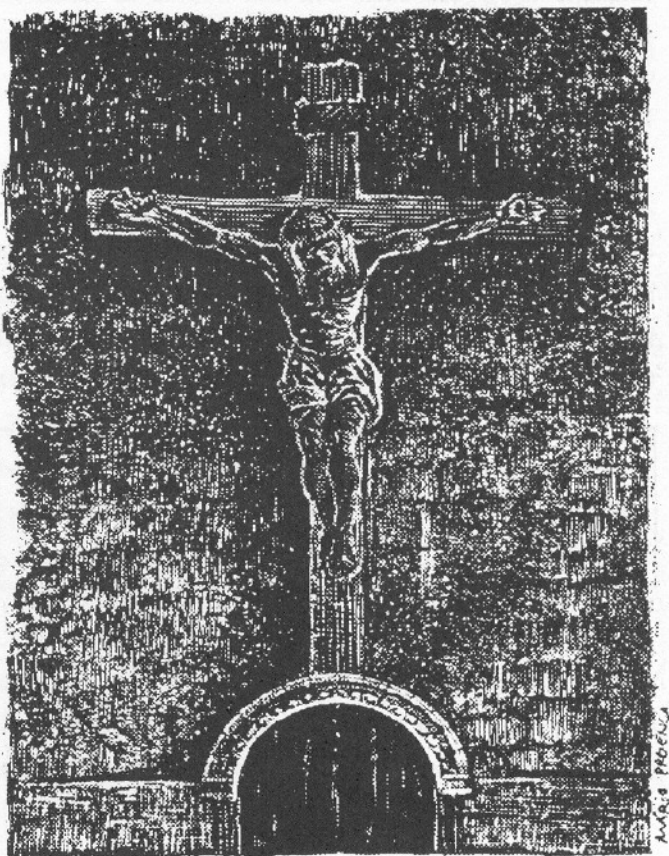


DESCRIÇÃO DAS SALAS

SALA 1 - A capela

A porta entreaberta leva a um quarto escuro, mas se pode notar pela tinta descascada que um dia a sala já foi pintada de branco. Vocês notam que há uma janela do lado direito.

Se os aventureiros forem bem sucedidos em uma percepção normal, eles notarão que a sala tem quatro janelas de madeira, que há algumas formas escuras pelo chão e que mais à frente uma figura parece estar de braços abertos prontos para agarrá-los. Se eles tiverem uma tocha, abrirem as janelas ou usarem o feitiço Visão Noturna, poderão ver que estão em uma capela abandonada. As formas são restos de bancos e a figura é uma cruz sobre o oratório. Não há nada de valor nesta sala.



SALA 2 - Sala de visitas

Este é um salão grande coberto de poeira e teias de aranhas. Num canto há uma grande mesa virada, ainda em boas condições, cercada por quinze cadeiras. Na parede da direita há uma velha porta e no canto direito do fundo há uma outra porta já bem danificada pelo tempo. Na parede da esquerda se vê um velho relógio de pêndulo quebrado, um antigo armário coberto de poeira e outra porta.

Se os aventureiros usarem tochas ou outros recursos para diminuir a escuridão, verão que o salão foi a sala de visitas e festas do engenho. A mesa é de jacarandá assim como as cadeiras. O relógio há tempos que não funciona, o armário está bem empoeirado e trancado. Devido à ferrugem na fechadura, qualquer tentativa de abri-lo com a habilidade de Abrir Fechaduras será considerada difícil. O armário guarda vinte lindas e frágeis taças de cristal importadas do Velho Mundo. Se o armário for aberto com muita truculência, role 1d20 para ver quantas quebraram. Um teste normal de Comércio/Negociação revelará que as taças valem aproximadamente 500 réis cada. Um teste normal de Sabedoria indicará apenas que as taças podem valer alguma coisa.

SALA 3 - Quarto de hóspedes (1)

A porta está trancada, mas desta vez a habilidade de Abrir Fechaduras será considerada normal. A porta se abrirá com um rangido sombrio. Um teste difícil de Força poderá arrombar a porta com dois chutões (desde que o personagem esteja usando botas). Considerando que há alguma fonte de luz na sala de visitas, se vê o seguinte:

O quarto está bem escuro e coberto de teias de aranha. As teias de aranha estão no caminho bloqueando parcialmente a entrada.

Se os aventureiros usarem suas tochas para entrar, verão que o quarto tem uma cama com algo sobre ela e que num dos cantos há um velho baú e um armário. À esquerda, ao lado da cama, há uma mesinha com uma moringa d'água e um copo de barro.

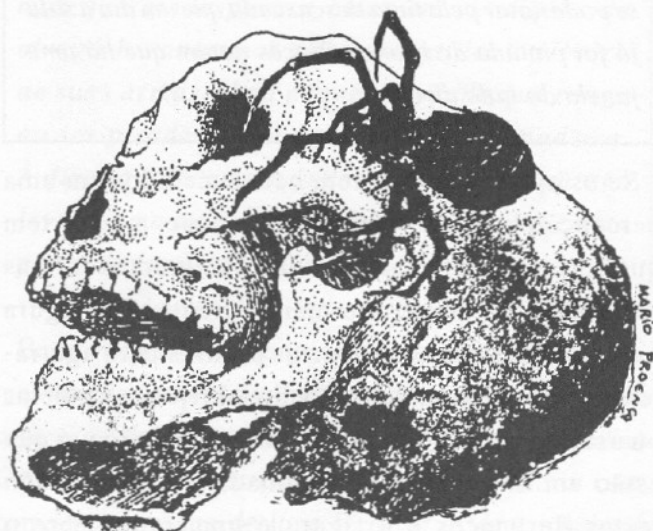
Se os aventureiros olharem para cima, verão diversas aranhas pelo teto. Cada aventureiro que entrar no quarto sem se desviar ou queimar as teias em seu caminho será coberto por 1d6 viúvas negras, que o picarão (ver descrição na página 97 de O DESAFIO DOS BANDEIRANTES). Este é o único quarto onde as aranhas representam algum perigo, mas só você sabe disso (é claro).

Após entrarem no quarto, leia o seguinte:

Vocês notam que tem um esqueleto na cama. Restos de roupas rústicas cobrem seu corpo. A cama parece bem acabada, semidestruída pelo tempo. O esqueleto tem um cordão no peito.

Pelas roupas e pelo tamanho, parece ter sido um homem. Se os aventureiros se aproximarem dele, ele permanecerá imóvel (afinal, é apenas um esqueleto). Mas se algum deles tentar remover o cordão puxando-o, ao invés de retirá-lo normalmente por sobre a cabeça, o esqueleto se ergue por estar sendo puxado junto com o cordão.

Este cordão é mágico. É um amuleto de boa sorte que dá +2 pontos de sorte enquanto o personagem estiver usando (em volta do pescoço, em volta do pulso, do tornozelo, como um brinco, mas na mochila e no bolso não vale). O encanto de Detectar Magia indicará que o objeto é mágico, mas apenas o de Aura poderá informar sobre o seu efeito.



Se os aventureiros forem até o baú, verão que está trancado com um cadeado e coberto de poeira. Abrir o baú com a habilidade de Abrir Fechaduras é uma tarefa fácil. Poderá também ser usada uma adaga, espada, facão ou machado, precisando ter sucesso em um teste normal de Destreza (para ver se acertou o golpe no ponto certo) e outro normal de Força (para ver se o cadeado rompeu). Dentro do baú serão encontradas roupas velhas de homem e um saquinho de couro com 500 réis dentro.

O velho armário está igualmente trancado e será necessário um Abrir Fechaduras normal para abrí-lo. Dentro do baú há uma espada velha, mas em boas condições, e um colete de couro leve já carcomido pelo tempo com apenas 04 pontos de resistência e nenhuma absorção.

SALA 4 - Quarto de Hóspedes (2)

A porta deste quarto está aberta. Quando os personagens entram no quarto vêem (se houver luz, é claro):

Vocês vêem um quarto caindo aos pedaços. Num canto, o que restou de uma cama está coberto de poeira e mofo. A mesinha de cabeceira está carcomida por ratos e o baú do canto está cheio de buracos. O armário do canto também está bem desgastado.

O baú está aberto. Dentro dele os personagens encontrarão roupas velhas, trapos e um ninho de ratos que fugirão assustados. A cama é apenas um amontoado de trapos, poeira e tábuas de madeira. Se os aventureiros forem para o armário, verão que este está meio roído mas ainda permanece trancado. Abri-lo requer um Abrir Fechaduras normal (ou um pontapé bem dado). Ao abrir o armário, o personagem verá roupas velhas e algo brilhando num canto. É um cordão de ouro, mas também é o ninho de uma ratazana. Se o personagem simplesmente meter a mão ali, será fatalmente mordido. Se futucar com a espada ou algo parecido, a ratazana fugirá correndo tentando morder quem estiver pelo caminho. Detalhe: a ratazana está com hidrofobia, mais conhecida como raiva (ver a descrição e sintomas da doença na página 71 de O DESAFIO DOS BANDEIRANTES).

Quem for bem sucedido num teste de percepção fácil,



verá que a ratazana está com a boca espumando. Se ela for morta, qualquer um que der uma olhada no corpo perceberá isso.

O cordão de ouro é bastante comum. Se alguém tiver Comércio/navegação ou Avaliar jóias, saberá facilmente que o objeto vale uns 2.800 réis.

RATAZANA			
Força	03	Luta/esquiva	32
Destreza	12	Velocidade	16m/r
Resistência	06	Dano	02 pontos + raiva

SALA 5 - Sala de jantar

A porta para este cômodo está aberta:

Diante de vocês está um salão. No centro, uma bela mesa de madeira trabalhada e cercada por quinze cadeiras de mogno. Nas paredes ainda se podem ver belos quadros. Um deles tem a imagem de um homem forte e de olhar duro. Num canto há um armário.

Se alguém for checar o armário, verá que a porta está aberta. Caso deseje inspecioná-la, o mestre do jogo lerá o seguinte:

O armário está bem conservado. Dentro podem-se ver pratinhos, xícaras e pratos de porcelana. Candeeiros e velas também podem ser encontrados.

Quem tiver a habilidade de Comércio/negociação, avaliará estes itens em torno de 8.500 réis.

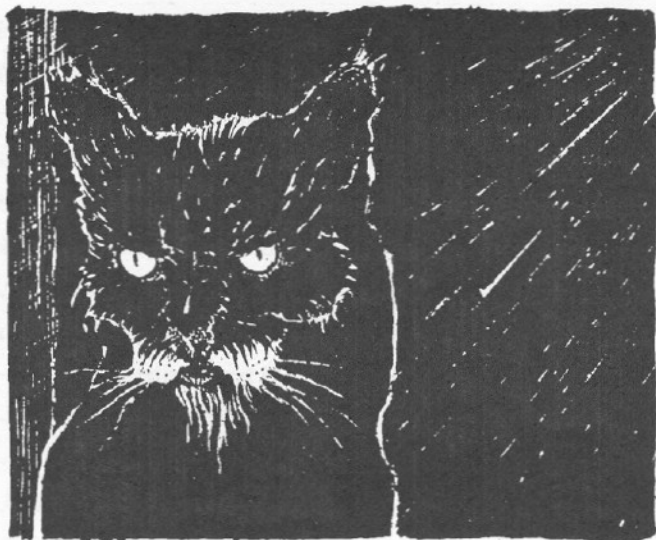
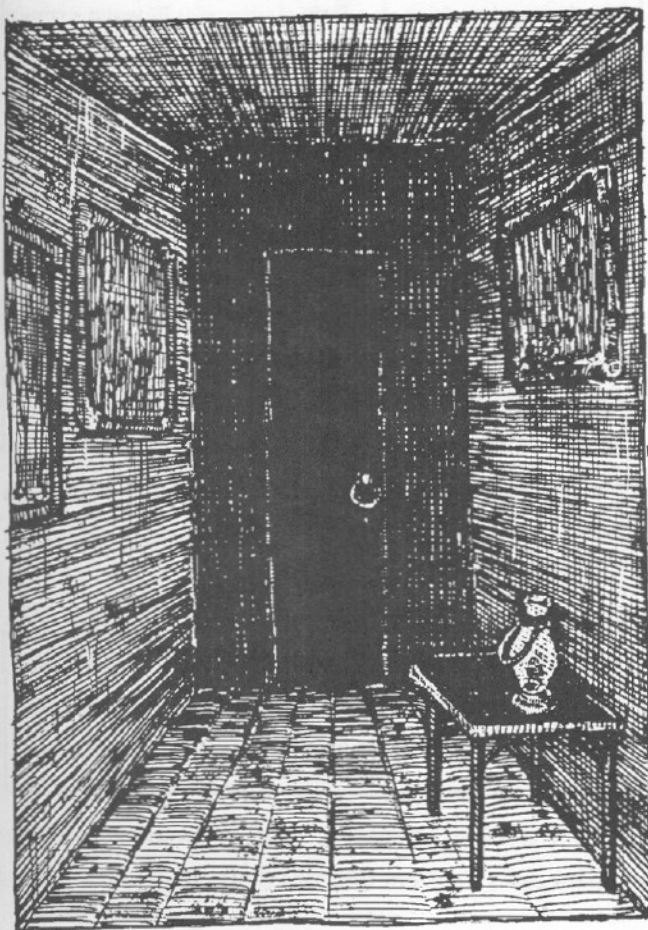
SALA 6 - O corredor

Abrindo a porta:

Virando à esquerda, há um corredor escuro cheio de mofo e teias de aranha. Em frente à porta há uma escadaria. Seguindo pelo corredor, há uma porta do lado direito e o corredor continua dobrando pra esquerda.

A escadaria leva para o andar superior. A porta leva para uma sala de leitura. Dobrando à esquerda, o corredor segue mais um pouco até chegar à porta da cozinha. Nesta passagem, há uma mesinha arruinada com um candeeiro ainda com óleo em cima, quadros velhos e teias de aranha, completando o clima sombrio do lugar.

Se os aventureiros chegarem a este corredor pela porta da cozinha, basta descrever no sentido inverso, falando primeiro dos quadros e da mesinha, passando para o corredor que dobra à direita e terminando com a porta do quarto de leitura e a escada que leva pro andar de cima.



SALA 7 - Cozinha

Há duas entradas para a cozinha: uma pela parede esquerda da sala de jantar e outra pelo fundo do corredor. Ambas as portas estão fechadas, mas não estão trancadas. Abrindo a porta e iluminando o interior do recinto vêem-se:

Uma mesa rústica ainda em boas condições com alguns pratos de madeira, uma tábua de amaciar carne e uma faca de cozinha. No canto há um velho fogão à lenha caindo aos pedaços. Em outro canto, dois sacos velhos. Ao redor da cozinha há pequenos armários com gavetas e uma pia velha. Uma das janelas se encontra semi-aberta, com um dos lados batendo e abrindo com o vento e a chuva.

Um dos sacos tem batatas e o outro tem farinha. Ambos os alimentos estão mais que estragados. O fogão velho não tem nada e os pequenos armários têm apenas utensílios de cozinha como garfos, facas, panelas e etc, nenhum deles de valor significativo. O máximo que os aventureiros poderão encontrar, se rolarem uma percepção fácil, será um gato preto que observa de uma janela. Ao ser notado, o gato fugirá em direção à mata, desaparecendo no meio da chuva.

IMPORTANTE: o gato deve escapar de qualquer ataque.

SALA 8 - Sala de leituras e brocados

A porta para esta sala está fechada, mas não está trancada. Ao abrir a porta:

Vocês vêem um quarto coberto de poeira e uma grande janela aberta que permite que parte do aposento seja castigado pela tempestade que cai lá fora. Um sofá carcomido pelo tempo se encontra junto à parede. Uma pequena cesta de vime com rolos de lã e a agulha de tricô se encontra aos pés de uma cadeira de balanço. Na parede da direita há uma pequena estante de livros com alguns volumes.

Os livros da estante são livros de poemas e romances escritos à mão, uma Bíblia, um exemplar dos Lusíadas e outro de Dom Quixote. Não existem itens mágicos neste quarto, porém, pouco tempo depois de os personagens terem entrado no quarto:

A cadeira de balanço começa a balançar sozinha e o novelo de lã começa a se desenrolar... Lentamente uma imagem se forma na cadeira... É uma mulher aparentando uns trinta e poucos anos, com cabelos castanhos e um belo vestido azul de cetim. A estranha aparição está tricotando e murmurando algo ao mesmo tempo.

Se alguém tentar identificar a figura com a moça do caminho, achará um pouco parecida, mas não terá a menor segurança de afirmar que são a mesma pessoa (na verdade, é a mãe, mas ninguém sabe disso).

A aparição está completamente alheia ao que ocorre à sua volta. Ela não responderá a nenhuma tentativa de contato dos aventureiros. A aparição é um espírito, e poderá ser identificada como tal pelos feitiços Visão Astral e Viagem Astral. Se atacado por magia ou armas especiais, o espírito simplesmente partirá, desaparecendo. Se alguém se aproximar dela, poderá discernir seus murmúrios:

- Minha filhinha... Alguém viu minha filhinha? Ela é uma amor, linda como o colibri... Isso não se faz. Cadê minha filhinha? Ela me chama todas as noites mas eu não consigo encontrá-la. Isso não se faz...



Após breves minutos, o espírito da mulher desaparecerá lentamente, restando apenas o barulho da chuva naquela triste sala.

SALA 9 - A varanda

Tanto a cozinha como a sala de leitura dão para a varanda.

A varanda está velha e abandonada. As tábuas rangem a cada passo. Num canto notam-se restos de uma velha rede.

Não há nada de especial nesta parte da casa, exceto a tempestade que se mostra inclemente.

SALA 10 - A escadaria

Vocês estão diante de uma escadaria velha que range quando se começa a subir por ela. Apesar do ruído, a escadaria parece estar em boas condições para suportar o peso. Na parede há um quadro de um casal. O homem é o mesmo homem forte do quadro da sala de jantar. A mulher é uma senhora de uns trinta e poucos anos, bonita, de longos cabelos castanhos e com um vestido colonial de cetim azul.



Não será difícil reconhecer a mulher como sendo a mesma que se encontrava no quarto de leitura (se os jogadores já estiveram lá, é claro).

A escadaria não tem armadilhas. Está apenas velha, mas resistirá ao peso dos aventureiros. Se o mestre do jogo preferir, ele pode fazer com que um dos degraus ceda ao peso de um dos personagens, fazendo sua perna afundar pelo buraco. Nenhum ferimento, mas o susto é garantido. Para escolher a vítima, role contra a sorte de cada um dos personagens.

SALA 11 - O corredor superior

Este corredor empoeirado, escuro e coberto de teias de aranha parece estar mais bem conservado que o corredor do andar de baixo. Ele tem três portas do lado direito, duas janelas do lado esquerdo e um oratório no fundo.

Não há nada de especial neste corredor.

SALA 12 - Quarto do filho

A porta para este quarto está trancada. Para abri-la será necessário um Abrir Fechaduras normal ou simplesmente pô-la abaixo com um teste de força. Dentro do quarto:

O quarto está coberto de poeira. A cama parece ainda estar em condições de uso. Junto a ela, no lado esquerdo, há uma mesinha com uma moringa d'água. No lado direito há um velho baú. Nas paredes estão penduradas uma velha espingarda e uma espada.

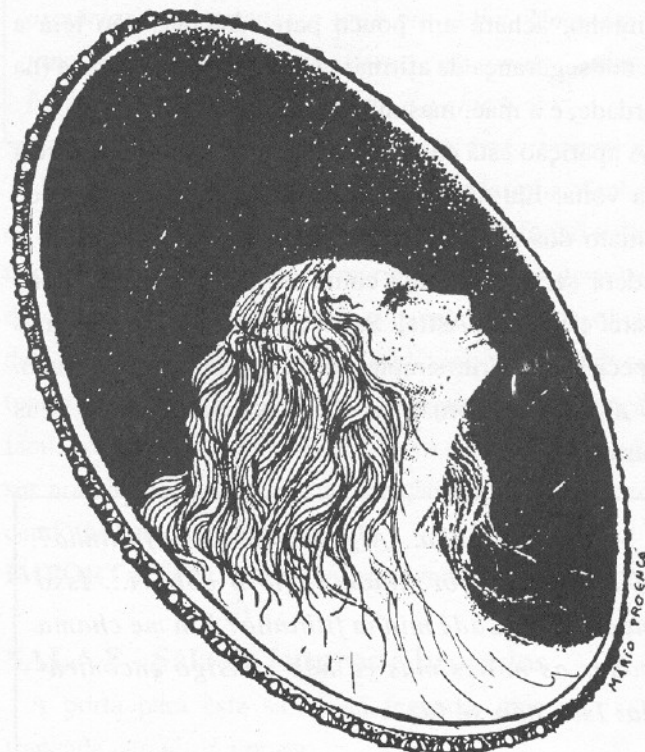
Tanto a espada como a espingarda não estão em condições de uso. O velho baú está aberto e contém botas de couro, duas camisas, um laudel e um colete de couro rígido. É desnecessário dizer que todos estes materiais estão apodrecidos e imprestáveis.

SALA 13 - Quarto da filha

A porta para este quarto está aberta:

Este quarto parece ter sido o mais bem decorado da casa. Tem uma cama em boas condições e um antigo armário. Num canto há uma mesa com um espelho e gavetas e no outro um velho baú.

Na mesa do espelho há uma escova e um pente. Na primeira gaveta estão um jogo de escovas, uns lencinhos e um espelhinho de mão com um cabo



dourado. Se olharem para o espelhinho, os aventureiros verão que nele se forma a imagem da menina. Uma lágrima escorre pelo seu rosto e a imagem desaparece. Se nenhum dos aventureiros pegar o espelhinho, o mestre do jogo pode fazer com que a imagem apareça no espelho da mesa.

Na segunda gaveta se encontram alguns frascos de perfume estragados pelo tempo e um prendedor de cabelos de madrepérola (avaliado em 1.200 réis). Na terceira gaveta encontram-se roupas femininas. No armário há alguns vestidos e casacos. No velho baú há algumas roupas e uma caixinha de madeira com jóias dentro (brincos e anéis). Um rolamento normal de Avaliar Jóias mostrará que elas valem 2.650 réis no total.

SALA 14 - Quarto do casal

A porta para este quarto está apenas fechada. Ao se abrir a porta:

O quarto está bem escuro e com um mau cheiro terrível. Mal se pode enxergar os móveis do aposento.



Quando os corajosos aventureiros entrarem no quarto com suas tochas, poderão ver que há dois esqueletos na cama. Um deles ainda possui restos de roupas de caça no corpo e está segurando uma garrafa. O outro esqueleto é menor e ainda se podem ver os restos de um vestido de cetim azul em volta de seu corpo. Este esqueleto tem uma adaga enfiada no peito. Num canto há um baú.

A adaga não é mágica, mas está em boas condições de uso. O baú guarda roupas velhas, alguns vestidos e um saquinho com duas onças de prata. Os esqueletos são esqueletos mesmo.

Ao Mestre do Jogo

O mestre do jogo já deve ter percebido que a casa não esconde objetos muito importantes (exceto o amuleto de sorte) para o jogador que anseia por tesouros e objetos mágicos, traz poucos perigos para o guerreiro doido para encontrar alguma utilidade para sua espada e não tem nenhuma armadilha para os ladrões de plantão. A princípio, isso pode trazer alguma inquietação ou até mesmo frustração para o grupo de jogadores. Mas se o mestre souber descrever os aposentos com o tom sombrio apropriado para uma história de terror e mantiver o suspense, é capaz dos personagens simplesmente deixarem os poucos objetos de valor pra trás simplesmente por estarem aterrorizados. Numa situação como essa, onde se sabe que há alguma coisa errada e que algo de muito ruim está prestes a acontecer, um tempinho de calma pode virar um requinte de crueldade, levando a pessoa ao pânico.

OBSERVAÇÃO: se durante o passeio pela casa alguém usar o encanto de Detectar Magia, só brilharão o amuleto da sorte e algum outro objeto mágico que um dos aventureiros esteja carregando, mas o personagem que lançou o encanto sentirá um frio na espinha (se é que ele já não estava sentindo).

D) TERCEIRA SITUAÇÃO-CHAVE As Doze Badaladas

Após terem investigado todos os cômodos da casa (ou simplesmente terem se encolhido em um canto sem se atreverem a dar um passo), os personagens devem ter escolhido um local para passarem a noite. A tempestade



continua sem parar e tudo permanece calmo até chegar à meia-noite. O mestre deve dizer calmamente aos jogadores:

Vocês ouvem o badalar do velho relógio.

Se algum jogador estranhar ou perguntar algo do tipo: “mas o relógio não estava quebrado?”, sugerimos que o mestre do jogo responda se mostrando sinceramente preocupado, como se fosse um dos jogadores:

“pois é, estava. Não é estranho?” (seja cruel). Prossiga:

A cada uma das doze badaladas a casa vai rejuvenescendo. Primeiro a poeira se levanta em redemoinhos e sai pelas janelas; depois a pintura da parede fica branca como se fosse recente, os móveis ficam novos em folha, os candeeiros se acendem pela casa. Lentamente o engenho vai retomando sua forma e glória anteriores.

O mestre do jogo deve enfatizar a descrição dos eventos que transformam o engenho velho em novo.

Não demora muito para serem ouvidas vozes e sons pela casa (ruídos, passos, barulhos de cozinha). Subitamente, algumas portas se abrem e pessoas surgem dirigindo-se para a sala de jantar.

Essas pessoas parecem normais, mas ao serem tocadas se revelarão intangíveis (elas são fantasmas). Já os objetos permanecerão materiais, mesmo aqueles manuseados pelos fantasmas. Mesmo do lado de fora o engenho parece novo, com negros na senzala, cavalos e carroças parados na entrada do casarão, o pátio limpo e bem cuidado. A chuva diminui um pouco. A única coisa que permanece como antes (ou seja, velha e abandonada) é a capela, mas os personagens só saberão disso se saírem da casa e puderem avistá-la.

Bem, o que está acontecendo é o seguinte: os fatos ocorrem como se o engenho estivesse revivendo o que aconteceu numa determinada noite do passado (fins do século XVI). Está havendo uma festa que reúne alguns fazendeiros da região e amigos de Dom Gaspar, dono do engenho. D. Gaspar sairá do seu quarto e descerá para a festa. D. José, seu filho, está na sala de visitas recebendo os convidados. Dona Joana, mulher de D. Gaspar, permanecerá o tempo todo em seu quarto, trancada, e se recusará a falar com qualquer pessoa. O movimento na cozinha é grande, com escravas preparando um farto jantar. Na varanda, alguns escravos que ajudam na festa e outros que vieram acompanhando seus donos se amontoam à espera de alguma sobra de comida ou bebida. O quarto da filha estará fechado e vazio. Os fazendeiros estão acompanhados de suas respectivas famílias (não há crianças). O número de homens (contando D. José e D. Gaspar) deve ser igual ao triplo do número de jogadores (mínimo de 9 e máximo de 18). Os personagens serão tratados como convidados. Os negros, índios, mestiços e mulatos serão considerados escravos dos personagens brancos (na época dos fantasmas os escravos indígenas eram permitidos). Se não houver personagens brancos, a presença do grupo causará um certo estranhamento, mas mesmo assim serão bem tratados pelo anfitrião. Talvez se peça pra algum personagem “escravo” ajudar na cozinha ou ajudar a servir os convidados. Os aventureiros serão tratados sempre de forma cordial e amistosa e os fantasmas agirão naturalmente, como se fosse realmente a mesma noite no passado, mesmo quando a mão dos aventureiros atravessar seus corpos (isso, para eles, é como se não tivesse acontecido). D. José é solteiro e poderá se interessar por alguma personagem branca do grupo. Os fantasmas tentarão, de maneira simpática, dissuadir os aventureiros de qualquer intenção de sair da casa.

IMPORTANTE: se os aventureiros tentarem sair da casa com a clara intenção de se mandarem antes do jantar, faça com que as portas e janelas estejam trancadas e precipite um pouco os acontecimentos da sala de jantar.

Quando os aventureiros estiverem na sala de visitas, depois de algum tempo o mestre do jogo deverá narrar a seguinte cena:

De repente todos se calam e um dos fantasmas se adianta e diz:

- Um brinde a Dom Gaspar, nosso bravo anfitrião.

Os fantasmas respondem em coro:

- Viva! Viva, D. Gaspar!

D. Gaspar surge imponente e bem vestido. É o homem forte e de olhar duro que aparece nos quadros da sala de jantar e da escadaria. Ele retribui à saudação:

- Dancem e bebam, meus amigos. Hoje há vinho e alegria para todos!

D. Gaspar se dirige aos aventureiros com um sorriso e os cumprimenta de forma cordial e amigável. Ele manda servir vinho aos aventureiros e se mostra levemente ofendido se eles não aceitarem. Despedindo-se com um sorriso, D. Gaspar vai atender aos outros convidados. Durante a próxima hora, diversos fantasmas irão interagir com os personagens, enquanto vários escravos passam

pela sala oferecendo vinho e aperitivos aos convidados, inclusive aos aventureiros. Alguns fantasmas farão comentários sobre fatos do passado como se fossem recentes.

Dê tempo para os jogadores atuarem e contracenarem com os PNJ's. Saiba aproveitar qualquer idéia que um jogador possa vir a ter. Embarque na onda, por mais maluca que ela possa parecer (desde que não prejudique o andamento da história), isso pode enriquecer a aventura mais do que se poderia imaginar. prossiga a narração:

O jantar é posto à mesa e todos são chamados para a sala de jantar, onde se sentam. D. Gaspar se levanta com uma taça de vinho na mão e fala:

- Eu proponho agora um brinde a todas as pessoas reunidas em volta desta mesa e de forma especial aos nossos novos hóspedes (se dirigindo a vocês). Que a felicidade e a amizade sempre estejam presentes em nossos caminhos.

Os convidados acompanham o anfitrião em seu brinde.



Se os aventureiros quiserem não beber o vinho ou brindar nesta hora, eles terão que achar uma saída, como derrubar o copo, fingir que bebeu, espirrar, etc... De qualquer forma, logo depois do brinde:

A porta para a sala de jantar se abre subitamente e a mulher que estava na sala de leitura e aparece no quadro da escadaria entra no recinto gritando:

- Senhor do engenho?! Senhor do Inferno, isso sim! Pai?! Que pai enterraria a própria filha ainda viva em seu próprio quintal?! Minha filha, que clama por mim todas as noites. Monstro cruel, sem alma.

D. Gaspar se ergue e caminha em direção à mulher:

- Calma, Joana. Você não sabe o que está dizendo...

- Afaste-se de mim, covarde! Eu te amaldição! Te amaldição por toda a existência! Nem você, nem teus seguidores conhecerão a paz, tanto na vida como na morte, enquanto esta casa ainda se erguer.

D. Joana deixa a sala furiosamente. D. Gaspar volta a sorrir e pega um copo de vinho:

- Não liguem para minha mulher. Ela enlouqueceu com a perda trágica da filha. Mas vamos deixar a tristeza de lado. Bebamos! Um brinde à noite e aos nossos novos amigos cujos corpos usaremos para viver novamente!



Nesse momento, os aventureiros que comeram ou beberam qualquer coisa oferecida pelos fantasmas deverão fazer uma resistência à magia. Os que falharem ficarão paralisados e os fantasmas se aproximarão para tomarem seus corpos. Se todos beberam ou comeram e falharam no teste de resistência à magia, os fantasmas tomarão seus corpos e deixarão o engenho e a história fica por aqui. Como não há corpo pra todo mundo, os outros permanecerão na casa à espera de novas vítimas (e contarão com a ajuda daqueles que se libertaram da maldição). Quanto aos aventureiros, eles aprendem tarde demais que não se deve aceitar comida e bebida de fantasmas.

Se todos ou algum deles resistir à magia, ou se os aventureiros tiveram o bom senso de não beber ou comer nada que lhes foi oferecido, a história continua da seguinte forma:

D. Gaspar sorri malignamente e diz:

- Que pena. Preferia ter feito isso da maneira mais fácil e indolor. Pelo visto teremos que nos contentar com corpos danificados.

Os fantasmas lentamente afundam no solo enquanto as janelas e portas da casa se trancam sozinhas. Vocês ouvem ruídos tenebrosos pela casa e o próprio chão parece tremer. Então ouvem-se batidas ritmadas e cada vez mais fortes nas ripas do chão, como se algo vindo das profundezas da terra quisesse penetrar na sala.

Caso os aventureiros tentem escapar pelas portas e janelas, nenhuma delas abrirá, e têm 20 pontos de resistência. Após uma rodada:

As tábuas do chão arrebentam e doze mortos vivos se erguem. Seus corpos semi-decompostos avançam ameaçadoramente em direção aos aventureiros. Rindo, atrás deles, está um morto-vivo enorme de quase dois metros de altura. Pela risada vocês reconhecem que ele é D. Gaspar.

Esses mortos-vivos são um pouco diferentes dos mortos-vivos comuns (ver descrição em O DESAFIO DOS BANDEIRANTES, página 108), pois eles tomarão os corpos dos aventureiros que morrerem. Os mortos-vivos estão sem colete e armados com adagas, exceto D. Gaspar e D. José, que estão armados de espada e vestem colete de couro rígido. Eles tentarão, no início, danificar o menos possível os corpos dos aventureiros, procurando desarmá-los, atacando por trás para estrangulá-los. Porém, ao sentirem que estão perdendo a luta, deixarão a cerimônia de lado e partirão com tudo. Quando restarem apenas um ou dois mortos-vivos e qualquer tentativa de ataque lhes parecer totalmente suicida (dois contra cinco), seus espíritos abandonarão seus corpos e tentarão se refugiar embaixo da terra (os aventureiros vêem os espíritos saindo).



Os aventureiros que tiveram seus corpos tomados (os que falharam na resistência à magia e os que morreram durante a batalha) passarão a ser controlados pelos fantasmas (ou seja, pelo mestre do jogo), mas sem os poderes mágicos. Eles irão ajudar os outros mortos-vivos no combate, mas cautelosamente, com medo de danificar seus novos corpos (ou danificá-los ainda mais). Para expulsar o fantasma do corpo de um personagem, bastará um exorcismo normal (nível baixo) ou fazer 13 pontos de dano com a luz divina (a resistência do fantasma é maior que a do morto-vivo).

MORTOS VIVOS	(F)	(D)	(R)	(HLE)	(V)	Dano	Nível
D. Gaspar	13	15	10	35	14m/r	1d6(garras)/ 1d6+2(espada)	1
D. José	12	14	10	34	13m/r	1d6(garras)/ 1d6+2(espada)	1
Outros	12	13	10	33	12m/r	1d6(garras)/ 1d6(adaga)	1

Toda a narrativa desta terceira situação-chave está contando com que o jogador já esteja dentro da casa quando fizer meia-noite. Caso isso não aconteça e os jogadores preferirem ficar na chuva estragando o equipamento e pegando uma gripe daquelas, descreva o casarão, o engenho e a senzala se transformando, faça aparecerem os escravos, o pelourinho no centro do pátio e as carroças chegando com os convidados. Estimule a curiosidade dos jogadores e tente seduzí-los para entrar na casa. Antes disso, antes de meia-noite, tente utilizar o gato preto, colocar o espírito de Dona Joana vagando ao redor da casa, indo em direção à varanda, qualquer coisa...

Se os aventureiros perderem a batalha... bem, triste fim será o deles. Se vencerem, não surgirão mais ameaças e poderão passar o resto da noite em paz. Ao amanhecer, o engenho volta a ficar velho e decadente.

De qualquer forma, assim que os aventureiros saírem da casa para irem embora, seja noite ou dia, eles encontram a seguinte cena:

Vocês vêem a imagem da bela moça que encontraram na estrada. Ela sorri e parece sinceramente aliviada em ver que vocês estão bem. Ela olha pra casa e depois fala:

- Acho que posso explicar o que aconteceu... ou melhor, o que está acontecendo.

A ação da moça será se sentar em um banquinho no pátio para contar sua história. Ela é nitidamente um fantasma, daqueles que dá pra ver através.

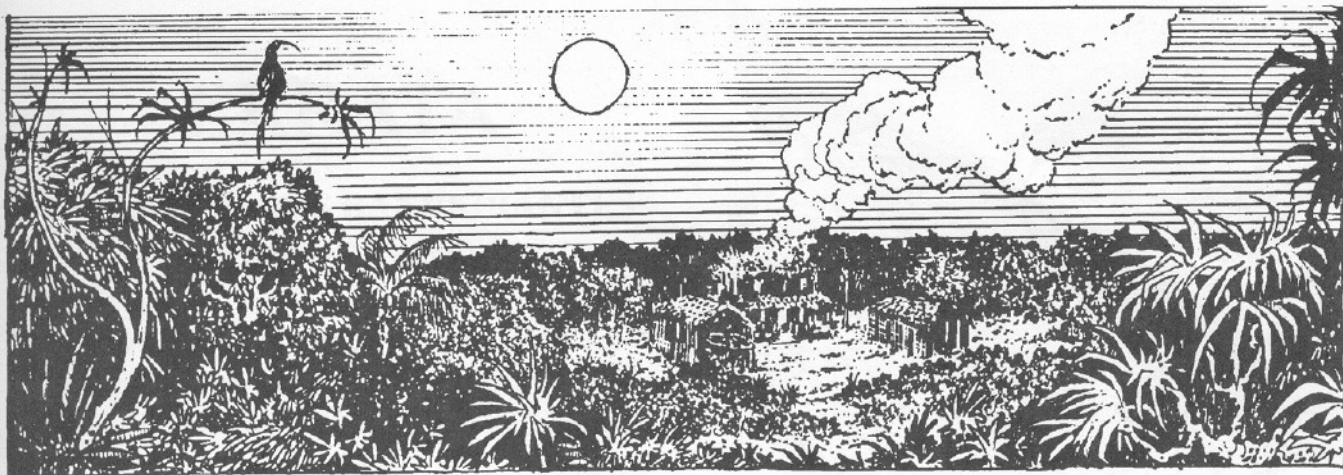
A história é a seguinte (prepare lenços para os jogadores): a moça é filha de D. Gaspar de Alcântara, senhor do engenho. Ela era uma moça alegre e muito querida pelas pessoas do engenho, incluindo os escravos. Desde criança ela costumava brincar na floresta e tinha um companheiro de travessuras, um negrinho escravo chamado Francisco, filho da cozinheira. Os dois cresceram juntos e terminaram se apaixonando. Eles viviam se encontrando num tronco caído à beira da trilha por onde os aventureiros chegaram, onde ela lia alguns livros para ele. Um dia, seu pai descobriu o romance e mandou açoitar o rapaz que quase morreu com a surra. Um mês depois, os dois fugiram, mas foram capturados pelo capitão do mato.

Furioso com a “desonra” do nome da família, o pai mandou enterrar os dois vivos. A mãe enlouqueceu com a tragédia e amaldiçoou D. Gaspar e seus seguidores, prendendo a eles e a si mesma eternamente no engenho. Enquanto a casa grande se erguer, eles não conhecerão a paz. A moça se recusa a ascender enquanto o espírito de sua mãe não for libertado. Para quebrar a maldição, é necessário que a casa seja destruída pelo fogo. Para fazer o serviço, ela oferece aos aventureiros um vasilhame de óleo e pederneiras. A moça suplica aos aventureiros que a ajudem. A moça diz ainda que os atraiu até o engenho para que eles a ajudassem, mas a vontade forte de seu pai a impediu de avisá-los do perigo quando eles chegaram. O poderoso encanto que permite a ela atrair os viajantes só pode ser realizado no dia de seu aniversário. Se alguém perguntar, seu nome é Clara.

E) RECOMPENSA

Se os aventureiros exigirem uma recompensa em troca da ajuda, eles são realmente uns crápulas, mas ela contará que próximo à cachoeira do rio que corta as terras do engenho, há um esconderijo entre as pedras onde ela ocultou jóias no valor de 16.500 réis, com as quais ela pretendia chegar até a Vila de Todos os Santos quando fugiu. Se após pegarem as jóias eles queimarem o casarão, eles serão amaldiçoados por um ano por causa da ganância. Se eles simplesmente pegarem as jóias e forem embora





sem queimar a casa, serão amaldiçoados pelo resto da vida, até que arrependidos cumpram uma fortíssima penitência (uma bem escabrosa). A maldição será a do azar: falharão em todos os testes de sorte. Mas se o mestre do jogo achar isso pouco, pode ser um pouco mais vingativo e criar outra maldição ou, caso eles resolvam pegar as jóias depois de queimarem a casa, fazer com que simplesmente eles não achem mais o esconderijo (a explicação é que a maldição já estaria fazendo efeito). Se eles fizerem o serviço sem nada pedir, a moça os guiará até o esconderijo e desaparecerá lentamente com um sorriso de gratidão (os aventureiros podem levar as jóias sem problema). Caso eles não peçam nada, mas também não queimem casa nenhuma e simplesmente tenham ido embora, nada acontecerá, mas terão perdido uma ótima oportunidade de serem bons e heróicos.

É claro que o mestre do jogo não precisa falar da maldição aos jogadores, deixando-os na ignorância e desesperados com a falta de sorte.

F) EXPERIÊNCIA

Esta é uma aventura na qual o jogador lida com o sobrenatural e vive o ambiente de histórias de fazenda: aqueles contos de assombração contadas por roceiros e fazendeiros no interior do país, e que criaram muitas lendas, mitos, sustos, ataques cardíacos e noites insones. Quem já passou pelo menos um final de semana numa fazenda já deve ter ouvido alguma dessas histórias, ou deve ter imaginado muitas delas, ficando sobressaltado com o barulho dos ratos no sótão. Essa parte de nossa cultura é um rico universo onde o mestre de O DESAFIO

DOS BANDEIRANTES pode buscar inspiração para várias aventuras - basta manter os ouvidos e a imaginação bem abertos.

“O Engenho” é uma aventura linear, porém com mais liberdade para os jogadores agirem e interpretarem seus personagens, tanto na exploração da casa grande como na festa dos fantasmas. O toque de mistério e suspense numa situação onde os aventureiros não sabem ao certo o que estão enfrentando ou o que irá acontecer é essencial para o sucesso desta aventura. Na verdade, o único perigo da aventura é a comida e a bebida servida pelos fantasmas. Até os mortos-vivos, se os jogadores agirem corretamente, não chegam a ser um grande obstáculo. O desafio maior é a capacidade do mestre em criar um ambiente assustador utilizando recursos mais sutis do que monstros horripilantes e mantendo o interesse dos jogadores na base da narrativa.

É bom lembrar que, nesta ambientação, passar a aventura matando monstros ou uma simples ratazana não dará nenhum ponto extra aos jogadores, mesmo sendo este um guerreiro. O que lhe dará alguns pontinhos a mais são as boas idéias e a interpretação do personagem, assim como a coerência de suas ações. Os pontos de experiência são distribuídos da seguinte forma:

02 pontos pela aventura (todos os jogadores os recebem)

01 a 03 pontos por interpretação, heroísmo ou boas idéias.

01 ponto para os jogadores que tiverem o bom senso de não beber o vinho oferecido pelos fantasmas.

-01 ponto para os jogadores que fugirem antes, durante ou depois do combate. Aventureiros nunca fogem!

ERRATA

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES (primeira tiragem)

É inevitável! Você se esforça, escreve, reescreve, faz inúmeras revisões no texto, e quando o livro sai da gráfica... lá estão eles: falhas de diagramação, erros de digitação e até alguns cochilos (afinal, ninguém é perfeito). Agora, para corrigir os erros, estamos publicando uma errata junto com este módulo de aventuras. Esperamos que estes erros não tenham prejudicado o andamento de suas aventuras.

ÍNDICE

Onde se lê:

B) Veneno 71

Leia-se:

B) Veneno 72

INTRODUÇÃO

Página 1

No segundo parágrafo da segunda coluna, onde se lê:

... Parte IV, Capítulo 3...

Leia-se:

... Parte IV, Capítulo 2...

PARTE I - CRIANDO O PERSONAGEM

CAPÍTULO 4 - HABILIDADES

Página 14

Acrescente um * ao lado da habilidade *PERCEPÇÃO* nas listas do *Guerreiro*, *Ladrão* e *Rastreador*.

Na lista do *Ladrão*, ao lado da habilidade *LUTA COM FACA/ADAGA*, substitua * por **.

Página 15

Na lista de *Habilidades Opcionais*, onde se lê:

Navegação

Leia-se:

Navegar



CAPÍTULO 6 - DESCRIÇÃO DE HABILIDADES

Página 22

Está faltando a descrição da habilidade de *Manuseio de veneno*.

Manuseio de veneno

É a habilidade de extrair peçonha de animais (como cobra, escorpião, sapo, etc...) para envenenar dardos, setas, flechas e outras armas.

CAPÍTULO 7 - MAGIA & RELIGIÃO

Página 25

Incluir na lista de feitiços do *Bruxo* os seguintes feitiços:

Amizade

Medo

CAPÍTULO 8 - FEITIÇOS&ENCANTOS

Página 34

No feitiço de *Comunhão com a floresta*, incluir:

Poção: ingerida

Página 36

No feitiço/encanto de *Cura*, está faltando preencher o tempo de preparação. É *INSTANTÂNEO*.

Página 37

No encanto de *Duplo*, incluir:

Poção: ingerida

No encanto de *Evocação Divina*, acrescentar a seguinte observação:

A arma divina só causa dano a seres malignos.

Página 40

No feitiço de *Purificar água*, onde se lê:

Poder: área

Leia-se:

Dobrar: área

No feitiço/encanto de *Remover encantos e feitiços*, incluir:

Poção: ingerida pela vítima

CAPÍTULO 10 - EQUIPAMENTOS

Página 46

Em *Valores e Medidas*, onde se lê:

1 libra de prata 10.000 réis

1 libra de ouro 25.000 réis

Leia-se:

1 libra de prata 40.000 réis

1 libra de ouro 56.000 réis

CAPÍTULO 12 - PERSONAGENS PRONTOS

Na ficha pronta do *Ladrão*, na lista de habilidades, onde se lê:

Escapar de armar

Leia-se:

Escapar de amarras

Na ficha pronta do *Pajé*, na lista de habilidades, onde se lê:

Viagem astras

Leia-se:

Viagem astral

Na ficha pronta do *Feiticeiro negro*, no quadro de atributos, onde se lê:

Sorte 1

Leia-se:

Sorte 3

PARTE II - REGRAS

CAPÍTULO 1- REGRAS DE COMBATE

Página 65

Na tabela de *confronto com duas armas diferentes*, corrigir os modificadores de ataque das armas *Faca/adaga* e *Machado*.

ATAQUE	FACA ADAGA	LANÇA	MACHADO	PORRETE TACAPE	ESPADA FACÃO
Faca/adaga	—	-15	-5	-5	-10
Machado	—	-10	—	—	-5

PARTE III - AMBIENTAÇÃO

CAPÍTULO 2 - A TERRA DE SANTA CRUZ

Página 85

Na descrição da região dos *Pampas*, onde se lê:

... as terras ao sul e a leste do Rio da Prata...

Leia-se:

... as terras ao sul e a oeste do Rio da Prata...

CAPÍTULO 4 - ANIMAIS

Página 99

Na *tabela de animais*, acrescentar os dados dos seguintes animais:

ANIMAIS	(F)	(D)	(R)	(HLE)	(V)	DANO	(N.MAX)
Aves grandes	4	12	6	32	30m/r	1d6-3	5
Aves pequenas	2	10	4	30	25m/r	—	2

Na *tabela de animais*, ao lado do dano da *sucuri* (1d6+3), acrescentar **.

CAPÍTULO 5 - MONSTROS E CRIATURAS

Página 100

Na descrição do *Anhangá*, o dano correto da *labareda de fogo* é **1d6+6**.

Página 101

Na descrição da *Boiúna*, o tamanho correto da cobra é **30 metros**.

Na descrição do *Boitatá*, o tamanho correto da cobra de fogo é **25 metros**.

Página 103

Na descrição do *Curupira*, incluir *Comunhão com a floresta* entre os feitiços que ele possui.

Página 110

Na *tabela de monstros e criaturas*, corrigir os seguintes dados das criaturas abaixo:

ANHANGÁ - todos os dados da criatura são variáveis, exceto o dano da labareda de fogo. O dano correto da labareda é $1d6+6$.

BOITATÁ - o dano correto da labareda de fogo é $3d6+3$.

CÃO DA MEIA-NOITE - sua resistência correta é 13.

KANAÍMA - sua velocidade correta é de 21m/r.

PARTE IV - MESTRE DO JOGO

CAPÍTULO 3 - TESOUROS E RECOMPENSAS

Página 122

Na *tabela de poções*, onde se lê:

19/20 *Comunicação*

Leia-se:

19/20 *Controlar entidades*

Desconsiderar os seguinte itens da lista (pois estes feitiços não têm poções):

21/22 *Comunicar-se com animais*

39/40 *Detectar magia*

45/46 *Exorcismo*

85/86 *Moldar metais*

CAPÍTULO 4 - AVENTURA PRONTA

Página 126

Os preços corretos da canoa são:

ALUGUEL - 1.000 réis por dia

VENDA - 3.000 réis



QUESTIONÁRIO

Nós do DESAFIO DOS BANDEIRANTES estamos muito satisfeitos com o nosso produto. Mas essa pode não ser a sua opinião. Portanto, contamos com a sua ajuda para melhorar cada vez mais. Porém, se você não estiver disposto a nos dar a sua colaboração espontânea, nós estamos dispostos a subornar você, enviando uma pequena aventura* inédita em troca do questionário abaixo. Respondido, é claro.

DADOS PESSOAIS

Nome: _____

Data de nascimento: _____

Sexo: () Masculino () Feminino

Endereço: _____

CEP: _____

Telefone: _____

Formação:

() Primeiro Grau incompleto

() Primeiro Grau completo

() Segundo Grau incompleto

() Segundo Grau completo

() Curso Superior incompleto

() Curso Superior completo

() Outros

Caso seja estudante, especifique sua escola ou faculdade: _____

PERGUNTAS

1 - Onde você comprou este livro?

2 - Como soube da existência do livro (através de amigos, de propaganda, da loja, de jornais)?

3 - Qual foi sua primeira reação quando ouviu falar do DESAFIO DOS BANDEIRANTES pela primeira vez?

4 - Quais são os pontos fortes do DESAFIO DOS BANDEIRANTES na sua opinião?

5 - Quais são os pontos fracos?

6 - Numa escala de 1 a 10, dê nota aos seguintes itens do RPG O DESAFIO DOS BANDEIRANTES:

() Capa	() Regras de combate
() Visual do livro	() Regras de aprendizado
() Ilustrações	() Criação de personagens
() Ambientação	() Personagens prontos
() Monstros e criaturas	() Aventura pronta
() Regras de magia	() Facilidade de compreensão

7 - Qual seu personagem preferido em O DESAFIO DOS BANDEIRANTES?

8 - Que outras regiões da Terra de Santa Cruz você gostaria de ver desenvolvida?

9 - O que você achou das aventuras deste módulo?

10 - Que tipo de aventura você gostaria que nós publicássemos a seguir?

11 - O que você mais gosta numa aventura?

- ☐ combate
- ☐ interpretação
- ☐ suspense
- ☐ história

12 - Como você começou a jogar RPG? Há quanto tempo você joga?

13 - Quais são os jogos que você mais gosta? Por quê?

14 - Quais são os jogos que você menos gosta? Por quê?

15 - Quais RPG's você mais joga?

16 - Você conhece ou faz parte de algum clube de RPG? Qual?

17 - Que outro gênero de RPG você gostaria de ver lançado no Brasil?

- ☐ Fantasia
- ☐ Idade Média
- ☐ Mitologia Viking
- ☐ Mitologia Greco-Romana
- ☐ Mitologia Oriental
- ☐ Faroeste
- ☐ Ficção Científica (futuro próximo)
- ☐ Ficção Científica (futuro distante)
- ☐ Policial
- ☐ Espionagem
- ☐ Terror
- ☐ Super-Heróis
- ☐ Humor
- ☐ História do Brasil (outra época)

18 - Você tem alguma sugestão, reclamação ou outro comentário a fazer?

Viu?! Não foi tão difícil. Agora só falta destacar e dobrar o questionário, colocar num envelope e enviar para o endereço abaixo:

GSA - Serviço de Atendimento ao Consumidor
Caixa Postal 34025
Rio de Janeiro - RJ
22462-970

Mas não perca tempo! As primeiras 50 cartas receberão a reprodução de uma ilustração em preto e branco.

*** DEFESA DO CONSUMIDOR:** você receberá uma aventura simples, não encadernada e sem ilustração (bem, pelo menos ela é inédita).

Chegou a hora de enfrentar dois novos desafios!

A Floresta do Medo - *Contratados por um famoso bandeirante, os aventureiros se embrenham na mata numa missão cercada de mistério, aventura e morte, onde somente os mais bravos conseguirão sobreviver aos terrores da floresta.*

O Engenho - *Uma estrada deserta, uma noite escura, uma terrível tempestade. Subitamente, os aventureiros se vêem envolvidos numa história aterrorizante repleta de suspense, enfrentando os sombrios poderes do sobrenatural.*

Este é o primeiro módulo de aventuras para o **Role-Playing Game (RPG) O DESAFIO DOS BANDEIRANTES**, desenvolvido para 3 a 6 personagens de primeiro e segundo níveis. É a maneira ideal para introduzir novos jogadores nos segredos e perigos da Terra de Santa Cruz, além de ser uma grande ajuda para todos os mestres de jogo que desejam se familiarizar um pouco mais com as regras e o mundo de **O DESAFIO DOS BANDEIRANTES**.

A Floresta do Medo e **O Engenho** são duas aventuras completas que podem ser jogadas separadamente ou em sequência (como parte de uma mesma campanha).

Este é um suplemento para o livro **O DESAFIO DOS BANDEIRANTES / Aventuras na Terra de Santa Cruz** e não pode ser usado separadamente.

